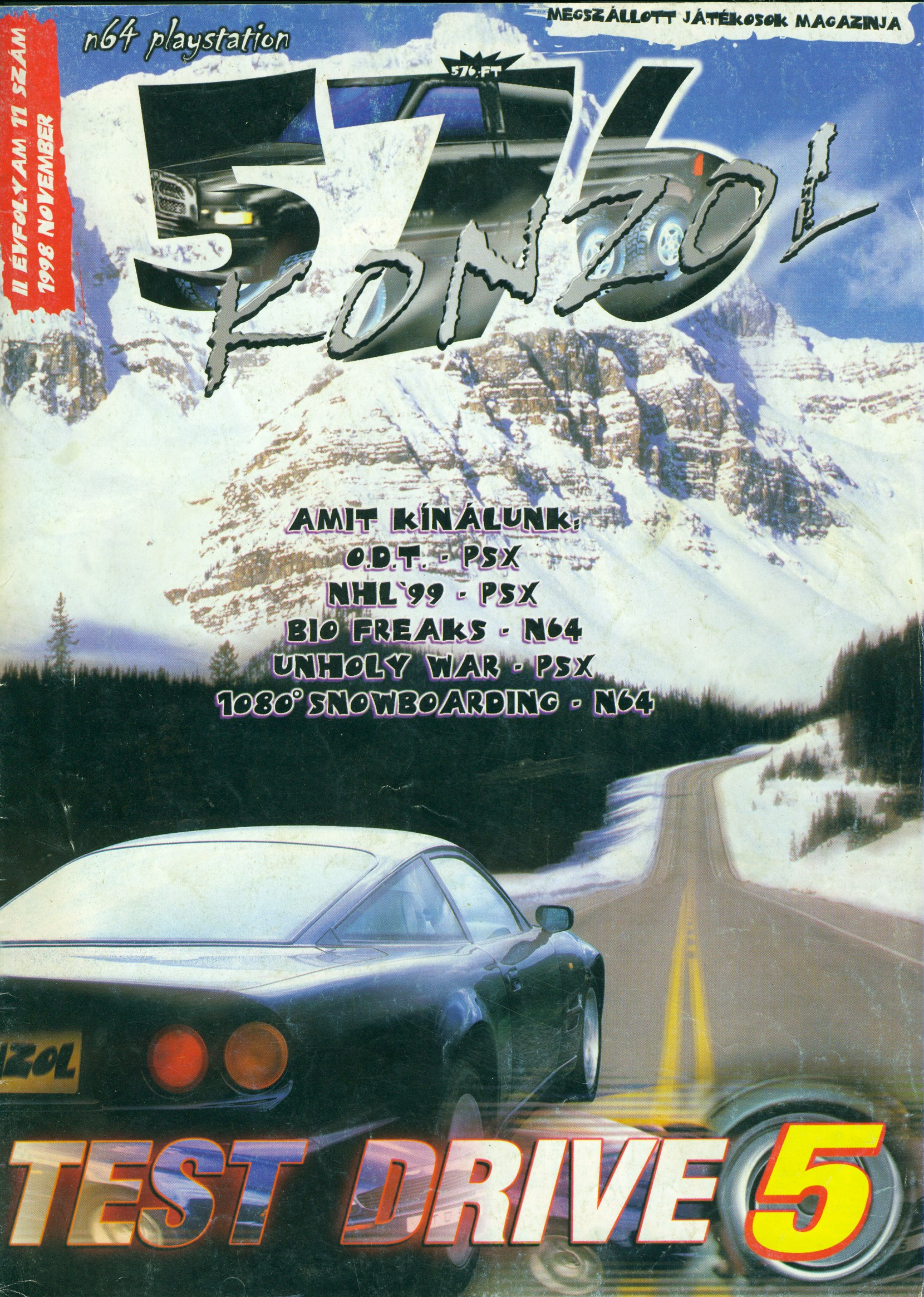

II ÉVFOLYAM 11 SZÁM
1998 NOVEMBER
n64 playstation
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,-FT
576 KONZOL
AMIT KÍNÁLUNK:
O.D.T. - PSX
NHL'99 - PSX
BIO FREAKS - N64
UNHOLY WAR - PSX
1080° SNOWBOARDING - N64
TEST DRIVE 5

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+1 DUAL SHOCK +DEMO CD 34999,-

PLAYSTATION



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD 34999,-

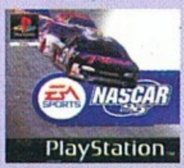
NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
AGILE WARRIOR	7990.-	
AIR RACE	9990.-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-	
ALLUNDRA	13990.-	
APOCALYPSE	13990.-	
ARMORED CORE	12990.-	
ASTERIX	HIVJ	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-	
AZURE DREAMS	13990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BIOFREAKS	13990.-	
BLAM MACHINHEAD	9990.-	
BLASTO	13990.-	
BLAZING DRAGONS	13990.-	
BLOODY ROAR	13990.-	
BOMBERMAN WORLD	13990.-	





BRAHMA FORCE	13990.-	
BREATH OF FIRE 3	HIVJ	
BUBBLE BOBLE	7990.-	
BUGBS BUNNY & LOLA	HIVJ	
BUSHIDO BLADE	13990.-	
BUST A GROOVE	13990.-	
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-	
BUST A MOVE 3DX	9990.-	
CAESARS PALACE	13990.-	
CARDINAL SYN	12990.-	
CASTLEVANIA	11990.-	
CHILL	13990.-	
CIRCUIT BREAKERS	13990.-	
CLOCK TOWER	9990.-	
COLLIN MC RAE RALLY	13990.-	
COLONY WARS	11990.-	
COLONY WARS - VENGEANCE	HIVJ	
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	6990.-	
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-	
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-	
CONSTRUCTOR	HIVJ	
COOL BOARDERS 2	13990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	6990.-	
CRASH BANDICOOT 2	13990.-	
CRASH BANDICOOT 3	HIVJ	
CROC /PLATINUM	6990.-	





CRUSADER NO REMORSE	13990.-	
CYBALL ZONE	13990.-	
CYBERIA	7990.-	
DARK FORCES	13990.-	
DARK OMEN	13990.-	
DARKLIGHT CONFLICT	13990.-	
DEAD OR ALIVE	13990.-	
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-	
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DIABLO	13990.-	
DIE HARD /PLATINUM	7990.-	
DISRUPTOR	9990.-	
DOOM PLATINUM	7990.-	
DUKE NUKEM 3D	9990.-	
DUKE NUKEM TIME TO KILL	HIVJ	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
FADE TO BLACK	7990.-	
FANTASTIC FOUR	9990.-	
FIFA 98 +JOY	9990.-	
FIFA 99	HIVJ	
FIFTH ELEMENT	13990.-	
FIGHTING FORCE	13990.-	





FINAL FANTASY VII	13990.-	
FORMULA KARTS	9990.-	
FORMULA ONE /PLATINUM	7990.-	
FORMULA ONE 97	11990.-	
FORMULA ONE 98	13990.-	
FRENZY	13990.-	
FROGGER	11990.-	
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-	
G POLICE	11990.-	
GEX 3D ENTER THE GECKO	9990.-	
GEX 3D RETURN OF GECKO	13990.-	
GHOST IN THE SHELL	12990.-	
GRAN TURISMO	14990.-	
GRAND THEFT AUTO	12990.-	
HEART OF DARKNESS	13990.-	
HERCULES /PLATINUM	6990.-	
HEXEN	7990.-	
INDY 500	12990.-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	7990.-	
ISS SOCCER DELUX	7990.-	
ISS SOCCER PRO	7990.-	
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-	
JERSEY DEVIL	13990.-	
JET RIDER 2	12990.-	
JUDGE DREDD	11990.-	
KICK OFF WORLD	13990.-	
KLONOA	12990.-	
KNOCKOUT KINGS	HIVJ	
KULA WORLD	13990.-	
KURUSHI	7990.-	
LETHAL ENFORCERS	12990.-	
LOADED	6990.-	

LOST VIKINGS 2	9990.-	
LUCKY LUKE	11990.-	
MADDEN NFL 99	13990.-	
MAGIC THE GATHERING	9990.-	
MARVEL SUPER HEROES	13990.-	
MASS DESTRUCTION	9990.-	
MAX POWER RACING (C3)	HIVJ	
MAXIMUM FORCE	11990.-	
MDK	12990.-	
MECHWARRIOR 2	13990.-	
MEDIEVIL	13990.-	
MEGA MAN 8	13990.-	
MEGA MAN BATTLE & CHASE	HIVJ	
MEN IN BLACK	13990.-	
MICKEY MOUSE /PLATINUM	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 4	13990.-	
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTO RACER 2	13990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTOR TOON GRANDPRIX 2	13990.-	
MOTORHEAD	12990.-	
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	13990.-	
NASCAR 98 + JOY	9990.-	
NASCAR 99	HIVJ	
NBA 98 +JOY	9990.-	
NBA LIVE 99	HIVJ	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NEED FOR SPEED 3	9990.-	
NHL 98	11990.-	
NHL 98 +JOY	9990.-	
NHL 99	13990.-	
NHL FACE OFF 98	12990.-	
NIGHTMARE CREATURES	11990.-	





NINJA	13990.-	
ODDWORLD ABE 'S EXODUS	HIVJ	
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE	13990.-	
ODT	13990.-	
ONE	13990.-	
OVERBLOOD	13990.-	
OVERBOARD	13990.-	
PANDEMONIUM	7990.-	
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
POINT BLANK	13990.-	
PORSCHE CHALLENGE /PLATINUM	6990.-	
PREMIER MANAGER 98	13990.-	
PRO PINBALL - TIME SHOCK	11990.-	
RASCAL	14990.-	
RAYMAN /PLATINUM	7990.-	
RAYSTORM	11990.-	
REBEL ASSAULT II	13990.-	
REBOOT	13990.-	
RESIDENT EVIL /PLATINUM	HIVJ	
RESIDENT EVIL 2	13990.-	
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	6990.-	
ROAD RASH 3D	13990.-	
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
RUSH DOWN	13990.-	





SHADOW MASTER	13990.-	
SKULLMONKEYS	13990.-	
SMALL SOLDIERS	13990.-	
SOUL BLADE	13990.-	
SOVIET STRIKE	7990.-	
SPACE JAM	7990.-	
SPAWN	13990.-	
SPEEDSTER	13990.-	
SPYRO THE DRAGON	13990.-	
STAR GLADIATORS	9990.-	
STAR WARS-MASTERS OF TERAS KASI	13990.-	
STEEL REIGN	13990.-	
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SUPER PANG COLLECTION	12990.-	
TEKKEN 2 /PLATINUM	6990.-	
TEKKEN 3	13990.-	
TENCHU	HIVJ	
TEST DRIVE 4	13990.-	
TEST DRIVE 5	13990.-	
TETRIS PLUS	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
THEME HOSPITAL	13990.-	
TIGER WOODS 99	HIVJ	
TIME CRISIS	13990.-	
TOCA TOURING CAR	13990.-	
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-	
TOMB RAIDER 3	HIVJ	
TOMBI	13990.-	
TOMMY MAKINEN RALLY	13990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TOTAL NBA 98	12990.-	
TREASURES OF THE DEEP	12990.-	
TWEETY & SYLVESTER	HIVJ	
V RALLY /PLATINUM	6990.-	
V-RALLY	13990.-	
VICTORY BOXING 2	HIVJ	
VIEWPOINT	9990.-	
VIPER	9990.-	
VIRTUAL POOL	9990.-	
VMX RACING	13990.-	
WAR GAMES	13990.-	
WARCRAFT II	13990.-	
WCW NITRO	13990.-	
WILD 9	13990.-	
WING COMMANDER IV	9990.-	
WING OVER 2	HIVJ	
WIPEOUT	6990.-	
WORLD CUP 98	13990.-	
WWF WARZONE	13990.-	
X MEN	11990.-	
XENOCRACY	13990.-	
Z	9990.-	
ZERO DIVIDE 2	13990.-	

SEGA GAME GEAR CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-

SEGA GENESIS CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
TOYS	5990.-	

SATURN CD-K

	Fogy. ár	Akciós ár
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
EARTH WORM JIM 2	7990.-	
EURO 96	7990.-	
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	7990.-	
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	7990.-
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
ROAD RASH	7990.-	
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SKELETON WARRIORS	7990.-	
SPACE JAM	7990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
TUNNEL B1	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB

NINTENDO 64

	Fogy. ár	Akciós ár
1080 SNOWBOARDING	HIVJ	
AEROFIGHTERS ASSAULT	HIVJ	
AEROGAUGE	HIVJ	
AIRBOARDER 64	HIVJ	
BANJO KAZOOIE	HIVJ	
BIOFREAKS	HIVJ	
BLAST CORPS	HIVJ	



BOMBERMAN 64	HIVJ	
BOMBERMAN HERO	HIVJ	
CHAMELEON TWIST	HIVJ	
CHOPPER ATTACK	HIVJ	
CLAY FIGHTER	HIVJ	
CRUISIN USA	HIVJ	
CRUISIN WORLD	HIVJ	
DARK RIFT	HIVJ	
DIDY KONG RACING	HIVJ	



DOOM 64	HIVJ	
DUAL HEROES	HIVJ	
DUKE NUKEM 3D	HIVJ	
EXTREME G	HIVJ	
F ZERO X	HIVJ	
F1 POLE POSITION	HIVJ	
FIFA 64	HIVJ	
FIFA 98	HIVJ	
FIGHTERS DESTINY	HIVJ	
FORSAKEN	HIVJ	
GASP II	HIVJ	
GEX 2	HIVJ	
GOLDEN EYE	HIVJ	
GT 64	HIVJ	
HEXEN	HIVJ	
IGGY 'S RECKING BALLS	HIVJ	
INT. SUPERSTAR SOCCER	HIVJ	
KILLER INSTINCT GOLD	HIVJ	
LAMBORGHINI	HIVJ	
LYLAT WARS	HIVJ	
MACE	HIVJ	
MADDEN FOOTBAL 64	HIVJ	

MARIO KART 64	HIVJ	
MISCHIEF MAKERS	HIVJ	
MISSSION IMPOSSIBLE	HIVJ	
MORTAL KOMBAT 4	HIVJ	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	HIVJ	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	HIVJ	
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	HIVJ	



MYSTICAL NINJA	HIVJ	
NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HIVJ	
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HIVJ	
NASCAR 99	HIVJ	
NBA COURTSIDE	HIVJ	
NBA HANGTIME	HIVJ	
NBA LIVE 99	HIVJ	
NBA PRO 98	HIVJ	
NHL 99	HIVJ	
NHL BREAKAWAY	HIVJ	
OFF ROAD CHALLENGE	HIVJ	
PAPERBOY	HIVJ	
PILOT WINGS 64	HIVJ	
QUAKE 64	HIVJ	



RAMPAGE WORLD TOUR	HIVJ	
ROBOTRON X	HIVJ	
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ	
SNOWBOARD KIDS	HIVJ	
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HIVJ	
SUPER MARIO 64	HIVJ	
TETRISSPHERE	HIVJ	
TOP GEAR RALLY	HIVJ	
TUROK 2	HIVJ	
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ	
UST A MOVE 2	HIVJ	
V RALLY	HIVJ	
VIRTUAL CHESS	HIVJ	
WARGODS	HIVJ	
WAVE RACE	HIVJ	
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HIVJ	
WCW VS nWo	HIVJ	
WETRIX	HIVJ	
WORLD CUP 98	HIVJ	
WWF WAR ZONE	HIVJ	
YOSHI'S STORY	HIVJ	

MEGA DRIVE

	Fogy. ár	Akciós ár
EX MUTANTS	6990.-	
FIFA 98	13990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
NHL 97	6990.-	
RUGBY WORLD CUP 1995	7990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.-	

SNES

	Fogy. ár	Akciós ár
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	
SUPER MARIO ALL STARS	9990.-	
ASTERIX	11990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	
BOOGERMAN	12990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-	
PILOT WINGS	6990.-	
WEAPONLORD	12990.-	

SNES PAL CARTRIDGE-OK

FIFA 98	14990.-	

GAME BOY

	Fogy. ár	Akciós ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-	
ANIMANIACS	7990.-	
ASTERIX	6990.-	
ASTERIX & OBELIX	7990.-	
BATMAN FOREVER	6990.-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	
BIONIC COMMANDO	7990.-	
BOMBERMAN	7990.-	
BOXING	7990.-	
BUGS BUNNY 2	6990.-	
BUST A MOVE 2	6990.-	
CASPER	7990.-	
CHASE HQ	6990.-	
COLD SHADOW	7990.-	
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	
DAFFY DUCK	6990.-	
DARKWING DUCK	7990.-	
DENNIS THE MENACE	6990.-	
DESERT STRIKE	7990.-	
DONKEY KONG	6990.-	
DONKEY KONG LAND	6990.-	
DONKEY KONG LAND III	7990.-	
DOUBLE DRAGON II	6990.-	
DUCK TALES	6990.-	
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-	
F1 RACE	7990.-	
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-	
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-	
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-	
FINAL FANTASY LEGEND 4	9990.-	
FLINSTONES	6990.-	
GHOST BUSTERS II	7990.-	
GODZILLA	7990.-	
GRAND PRIX	7990.-	
GREMLINS 2	6990.-	
HOME ALONE 2	7990.-	
HUGO 2	9990.-	
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-	
IRON MAN XO MANOWAR	6990.-	
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-	
JAMES BOND 007	7990.-	
JELLY BOY	6990.-	
JUNGLE BOOK	6990.-	
JUNGLE STRIKE	7990.-	
JURASSC PARK 2	7990.-	
JURASSIC PARK	6990.-	
LEMMINGS	7990.-	
LION KING	6990.-	
LITTLE MERMAID	7990.-	
LOONEY TUNES	6990.-	
LUCKY LUKE	6990.-	
MEGAMAN II	7990.-	
MICKEY MOUSE DANGEROUS ...	7990.-	
MICRO MACHINES	6990.-	
MORTAL KOMBAT 3	7990.-	
MOTOCROSS MANIACS	7990.-	
MR NUTZ	7990.-	
NIGEL MANSEL	7990.-	
PAPERBOY	7990.-	
PINBALL DELUXE	6990.-	
PINOCCHIO	7990.-	
POCAHONTAS	7990.-	
POOL	7990.-	
POPEYE 2	7990.-	
PRIMAL RAGE	7990.-	
REAL GHOSTBUSTERS	7990.-	
RETURN OF THE JEDI	7990.-	
ROAD RASH	6990.-	
ROBIN HOOD	7990.-	
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-	
SMURFS	6990.-	
SMURFS 2	7990.-	
SMURFS NIGHTMARE	7990.-	
SPEEDY GONZALES	6990.-	
SPIDERMAN XMEN	6990.-	
SPY VS SPY	6990.-	
STAR WARS	7990.-	
STREET FIGHTER II	7990.-	
STREET RACER	6990.-	
SUPER BATTLE TANK	6990.-	
SUPER HUNCHBACK	6990.-	
SUPER MARIO LAND	6990.-	
SUPER MARIO LAND 2	6990.-	
SUPERMAN	7990.-	
TALESPIN	7990.-	
TAMAGOTCHI	7990.-	
TARZAN	6990.-	
TAZ MANIA	6990.-	
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-	
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-	
TOP GUN	7990.-	
TRACK & FIELD	7990.-	
TRUE LIES	6990.-	
TURN AND BURN	7990.-	
TUROK	9990.-	
WARIOLAND II	7990.-	
WATER WORLD	6990.-	
WAVE RACE	7990.-	
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-	
WORLD CUP 98	7990.-	
WORMS	7990.-	
WWF RAW	5990.-	
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-	

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



O.D.T.



NHL 99



Test Drive 5



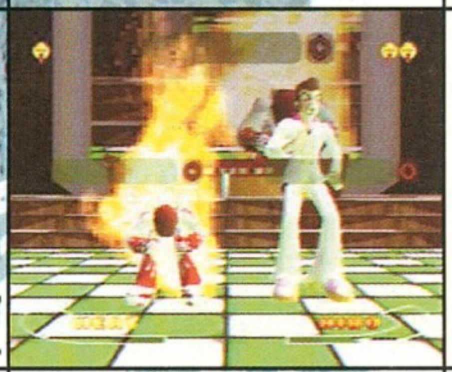
Abe's Exoddus



Off Road Challenge



Snowboarding



Bust-A-Groove

adványban megjelent szöveges
illusztrációs anyagok
nilyen módon való újra felhasz-
sa csak a kiadó engedélyével
rtséges. ISSN 1417-9296
más: Grafit Pencil Nyomda
apest
ulajdonos: Balogh Zsolt
zerkesztő: Martin
terv: Molnár Dénes
Kovács Ildi
ndai előkészítés:
narosi Renáta
lágítás: Recent Kft.
ja a Comgame Kft.,
7 Budapest,
gely Gy. utca 17.
lcím: 1389 Budapest,
132.
eszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív
esztők
izethető: 576 KByte
ngame Kft.),
9 Budapest,
132.
ail: 576kb@irisz.hu
lap:
Drive 5

aktuális 11

Oké, ez kész. Most nem azért mondom, de ahogy elnézem a lapokat, ez lett az eddigi legszebb Konzol! Sajnos ismét rá kellett jönnöm, hogy kevés az oldal. Annyi játék érkezett mostanában, hogy a decemberi számba már most nem férnek bele – pedig most csak november vége van. Annyit azért elárulhatok, hogy kábé két perce tettem le a telefont, melynek másig végén a nyomdánk képviselője volt. Na mit jelent ez? Igen, intézem nektek a "karácsonyi ajándékot", azaz néhány plusz oldalt. (Négy vagy nyolc, ki tudhatja??) Kell is ez az extra, mert van ám Tomb Raider 3-unk, meg Crash Bandicoot 3-unk, meg egy mázsa más nagy durranás! A Hírek végén megint találtok nyereményjátékot, még extrább cuccokkal, ezek nyerteseit viszont csak a januári számban sorsoljuk ki. Mégpedig azért, mert decemberi számunk az ünnepek miatt (ott akarunk lenni minden fa alatt – a szaloncuki, üveggömb, halászlé, és bejgli szomszédságában) december 17.-én jelenik meg. Addig meg nem érnének ide a levelek! Na, akkor kezdem összeszervezni a tesztelőket...

Martin

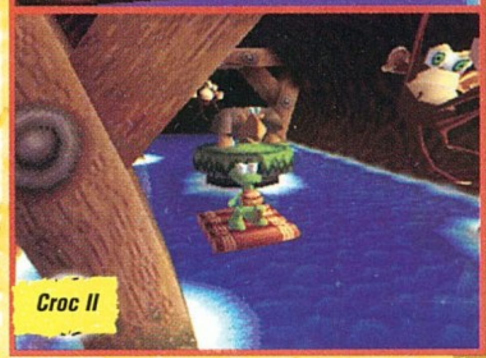
HÍREK

BOMBAHÍR 1

Talán a Spyro miatt, talán nem, de az Argonaut-Fox Interactive páros gőzerővel dolgozik a CROC II-n. Új pályák (még több), újra Baron Dante a gonosz, új Gobbo-k, új mozdulatok várnak a kis krokodilra. Ami a legjobb, hogy lesznek majd mini-játékok is a Croc II-ben, többek között egy érdekes céllövészet! Ja, a program támogatja a Dual Shock-ot is. Megjelenés jövőre, pontos dátumot nem tudunk.



Croc II



Croc II

BOMBAHÍR 2

Új karaktereket mutattak be a FINAL FANTASY 8-al kapcsolatban. A cowboy kalapos srác neve Irvine Kinneas. Van egy új csaj is, Selphie Tilmitt.



FF VIII

BOMBAHÍR 3

Jön a SEGA RALLY 2, DREAMCAST-re! Valószínűleg játéktermi minőséget kapunk majd a pénzünkért – el is várjuk, a kutyafáját!



SR2

BOMBAHÍR 4

Szintén fejlesztés alatt áll a VIRTUA FIGHTER 4 DREAMCAST változata. A játék talán már a gép megjelenésekor kapható lesz. Mindamellett szerintem inkább a Tekken 4-et kéne erőltetni...

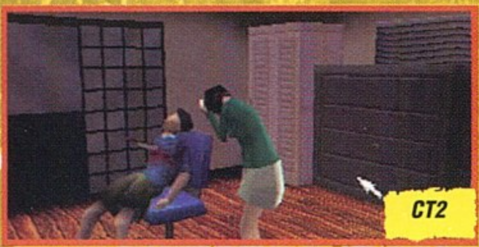


VF4

PLAYSTATION HÍREK

CLOCK TOWER 2

Sajnos ebben a pillanatban az ASCII csak Amerikában akarja megjelentetni a CLOCK TOWER 2-t, a karácsonyi piacra. A cég azt ígérte, hogy rövidesen küld nekünk egy játszható verziót, de az európai változatra a jövő év közepe-vége előtt ne is számítsunk. Kár, hogy a megjelenéseket nem időzítik egy időpontra mindkét kontinensen_Az új epizód alcíme THE STRUGGLE WITHIN. Az új horrorproginak 13 különböző befejezése lesz, főszereplője kettős személyiségzavarral küzd. Dual Shock támogatás lesz.



CT2

XENA:WARRIOR PRINCESS

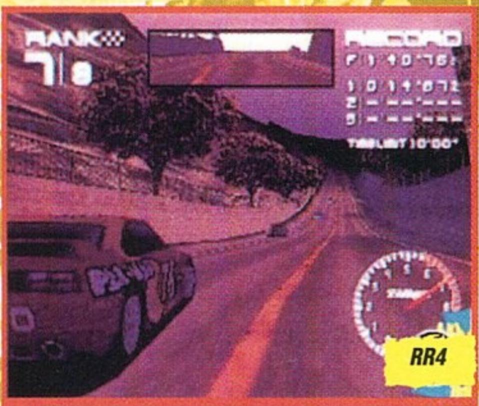
Nálunk is megy a TV-ben a Xena sorozat, mely alapján rövidesen (január?) PlayStation játék jelenik meg. A sztori teljes egészében a sorozatra épül, minden szereplő ott lesz, elsősorban persze a szépséges Xena (és a szépséges Gabrielle). A játék szereplőinek hangját az eredeti színészek kölcsönözték. A stílus természetesen Tomb Raider, meg egy kicsi Tenchu.



XWP

RIDGE RACER TYPE 4

Sokan máig is a Ridge Racer-re esküsznek, mint az egyik legjobb PlayStation autós játék. Na, most jön a negyedik epizód. Állítólag 300 kocsi lesz benne, és 8 pálya. A készítők szerint a játék már most jobban néz ki, mint a Grand Turismo – és még kész sincs. Decemberben jön ki Japánban, majd ezután nálunk is.



RR4



RR4

NINTENDO 64 HÍREK

SNOWBOARD KIDS 2

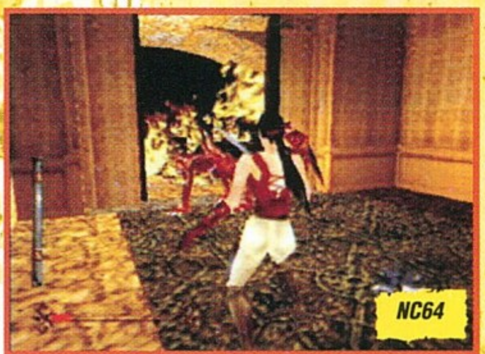
Az Atlus 1999 elejére időzíti új snowboard játékát. Az újdonság az lesz, hogy víz alatt és az űrben is nyomulhatunk, habár ezt nem igazán értem. Tíz féle cuccot szedhetünk fel lesiklás közben, 18 deszka közül választhatunk. Rumble Pak támogatás lesz, 4 új szereplő, 5 különböző kosztüm.



SK2

NIGHTMARE CREATURES 64

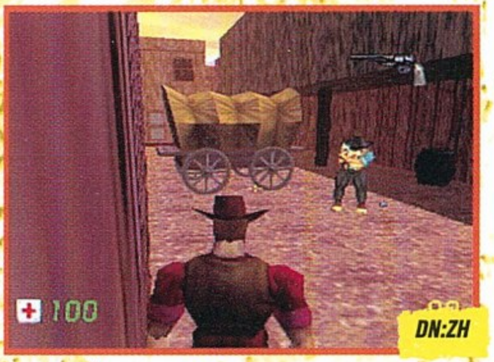
Valószínűleg a jövő év egyik legnagyobb durranása lesz N64-re a NIGHTMARE CREATURES. A játék nagyban hasonlít a PlayStation verzióra, de annál sokkal-sokkal szebb. őszintén reméljük, hogy végre születik egy komoly Tomb Raider-szerű harci játék a Nintendósoknak is. A kép jól néz ki, megjelenési dátum még nincs.



NC64

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Ha nem a Nightmare Creatures, akkor az új szuper-exkluzív Duke epizód fogja letarolni jövőre az N64-es piacot. A játék a PlayStation verzió megfelelője, de tényleg észveszejtő a grafikája. Van benne időutazás, külső és belső nézet, meg a rövidesen megjelenő N64 RAM PACK bővítő segítségével talán nagyfelbontású grafika is. Meg egy csomó új grafikai trükk is.



DN:ZH

BOSS RALLY WORLD TOUR

Erről az új Midway játékról annyit tudunk, hogy jövőre jelenik meg. A többit következtessétek ki a kép alapján. Szerintem nem rossz!



BRWT

Nyereményjátékunk decemberben is folytatódik. A következőkben megtaláljátok új kérdéseinket melyekre a válaszokat levélben, levelezőlapon, faxon vagy e-mailen adhatjátok fel. Kérjük, hogy ha mind a három játékban részt akarsz venni, akkor a megfejtéseket külön-külön juttasd el hozzánk. Ezúton szeretnénk megkérni budapesti nyerteseinket, hogy nyereményeikért szíveskedjenek befáradni Pozsonyi úti boltunkba (Budapest, XIII. Pozsonyi út 14.) Vidéki nyerteseink nyereményeit postán küldjük el! A megfejtéseket január 10-ig adjátok postára!

Címünk:

1389 Budapest, Postafiók 132.

Első kérdésünk nem is kérdés. Arra kérjük a nyerni vágyó N64-es tulajdonosokat – akik egyben előfizetőink is, hogy küldjék be nevüket, címüket és ELŐFIZETÉSI SORSZÁMUKAT. A szerencsés előfizető egy Off Road Challenge játékot nyer!

A borítékra írjátok rá:

"N64-es előfizető vagyok"

Van itt 5 darab marha szép Future Cop téli baseball sapka az EA jóvoltából. Érdekel?

■ Írjátok meg azon sorozat két részének a címét, melynek a Future Cop a legújabb darabja.

A borítékra írjátok rá:

"FUTURE COP játék"

A Sony elárasztott minket egy "kevéske" Gran Turismo cuccal. Baseball sapkát, pólókat és kulcstartókat nyerhettek!

■ Írjátok meg a Gran Turismo-ban megszerzendő JOGOSÍTVÁNYOK pontos megnevezését.

A borítékra írjátok rá:

"GRAN TURISMO játék"

Előző havi (november) játékainkban a szerencse következő olvasóinknak kedvezett:

"TEKKEN 3 játék"

Sörös Péter – Szekszárd
Lippay Csaba – Budapest
Német Ferenc – Abasár

"IMPOSSIBLE játék"

Remete Gyula – Csókakő

"TOMB RAIDER játék"

Harcsa Béla – Budapest
Gáspár Ildikó – Budapest
Pánti Géza – Püspökladány
Kovács Ádám – Budapest
Frigyik József – Ózd



A 21. SZÁZAD KONZOLJAI



Abban gondolom mindenki egyetért velem, hogy a '95-ben megjelent konzolmasinák már kezdenek kinőni gyerekkorukból. Ami – paramétereiket tekintve – megjelenésükkor csúcsnak számított, manapság már csak a "normál" kategóriába sorolható – habár, néhány PlayStation-ös fejlesztő szerint a gép tudásának még csak 75%-át használták ki. Éppen ezért a meglévő gépeket tovább kell fejleszteni, illetve újabbakkal előjönni, hogy a programozók óriási igényeit ki tudják elégíteni. Ha megnézzük a mai konzolpiac divatos gépeit, elég "szegényes" felhozatallal állunk szemben. Van ugye a PlayStation, amely programbőségével alaposan helybenhagyta a Saturnt, és van a Nintendo 64, ami ha nem is a játékok mennyiségével, de a színvonalával egyelőre képes piacon maradni. (Az igazat megvallva azért az N64-es anyagok színvonala sem olyan egetverő.)

Most abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy bemutathatom nektek a következő évezred konzolgépeit!

DREAMCAST - HARDWARE BEMUTATÓ

Amikor ezeket a sorokat olvassátok, már csak pár nap választja el attól a világot (és azon belül Japánt), hogy megjelenjen a Sega legújabb próbálkozása, a Dreamcast. A masina 128 bites, Internet kapcsolattal rendelkezik, 1 gigás CD lemezeket adnak hozzá és fantasztikus a grafikája. Kb. ezek azok az észrevételek, amit minden egyes ember elmond, amióta Tokióban kipróbálható volt a TGS-en (Tokyo Game Show). Szerencsére módomban állt áttanulmányozni egy Shoichiro Irimajiri interjút (a Sega elnöke), amelyben hosszasan ecsetelte: nagyon fontos az, hogy a már esedékes géptökéletesítést ők lépik meg elsőnek. Már most 100 futó játékfejlesztés van a gépre, és az egész indulásra 600 millió dollárt költenek (reklámok formájában).

Kezdjük az ismertetőt a gép belsejében való turkálással. A Dreamcast lelke egy Hitachi 128 bites 200 MHz-es SH4 RISC processzor és egy NEC PowerVR2-es videógyorsító-kártya, ami akár 3 millió poligont is tud mozgatni másodpercenként. Sokak egy kicsit kevésnek találják 2000 derekán ezt a 200 MHz-et, azonban mint tudjuk, egy konzolgépnek nem kell olyan dolgokkal foglakoznia, amelyek lassítják a PC-t. Azonkívül ott a 3D kártya – így összességében a Dreamcast gyorsabb lesz, mint a PII 400! A 64 csatornás Yamaha hangkártya is viszonylag csúcsnak mondható, nem beszélve a 16 Mega memóriáról és a 12-szeres CD-ROM-ról. A 33.6 Kbps-es modem már pedig csak hab a tortán. Az operációs rendszertől egy kicsit jómagam is megijedtem, hiszen Windows CE lesz! A köztudottan instabil Windows hála istennek nem lesz beépítve a gép biosába, hanem minden lemezre rárakják, s az sem elképzelhetetlen, hogy egyes játékok már egy továbbfejlesztett OS-t fognak használni. Amúgy egy dolog miatt mégis csak jó a Windows. Mivel a DC igen közel áll a PC-hez, így bármely PC-s játék hetek alatt átkonvertálható rá (és persze visszafelé is), így csak a fejlesztőkön múlik, hogy egy PC-s játék napvilágot lát-e DC-n, avagy sem.

Szóval ezek azok az adatok, amik úgy hirtelen eszembe jutottak, meg azok, hogy többen egy kicsit már most elavultnak nevezték a masinát! Pontosabban csak azt jegyezték meg, hogy ennél lehetne jobb is. Nos, erre a Sega is csak annyit tudott mondani: de legalább OLCSÓ! A gép ára körülbelül az 50-60 ezer forintos indulóáron fog a boltokba kerülni kb. 1999 karácsonyán, de ez rövid időn belül csökkenni fog – s nem elképzelhetetlen, hogy egy PSX mai áráért fogják vesztegetni (s az már csak igen kedvező ár)!!!

De beszéljünk a kiegészítőkről is. Alapból kapunk hozzá egy joysticket, melyen a szokásos irányokon kívül van egy analóg kar, és két ravasz a lövöldözős játékokhoz. (Amúgy többek véleménye szerint elég kényelmetlen a szerkezet). Ami azonban a legérdekesebb, az a memóriakártya! Most képzeljetek el egy icipici kis LCD kijelzős masinát, ami akár a zsebben is elfér, és úgy működik, mint egy telefon-regiszter. Sőt, maga a Dreamcast nélkül is tudunk kártyáról-kártyára másolni! Ami még külön pluszt jelent, hogy ehhez a kicsi masinához is jönnek majd ki játékok, csak úgy időtöltésnek", amíg elmozdulunk a kedvenc masinánk mellől.

Aztán van itt még valami: a hordozható Neo Geo. A színes képernyős kis gépezet teljesen úgy néz ki mint a Game Gear, s lényegében nem is nagyon különbözik tőle – csak Dreamcast kompatibilissé tették. Hogy ez mit jelent??? Én is csak annyit tudok róla, hogy rá lehet majd kötni a DC-re...

Ezúton is szeretném megköszönni japán barátomnak (aki egy Isten), hogy elküldte élménybeszámolóját a TGS-ről. Szerinte a DC sokkal szebb volt, mint az N64. Ez a "szebb" egy 640*480-as felbontást takar, de TV-től függően akár 1024*768 is lehet. Ami a programokat illeti, a megjelentetést követően jön ki a Sonic, a Virtua Fighter 3, a Sega Rally 2, hogy csak a legnagyobb neveket említsem. De van itt még nekem egy megjelenési listám, melyek között a Metal Gear Solid 2, a Turok 2, a Dead or Alive 2 és az Oddworld: Munch's Oddysee szerepelnek érdekességképp. Sajnos ez sem most lesz, hiszen a masina európai piacra dobására 1999 decemberéig várnunk kell... Persze ahogyan az 576 Konzolt ismerem, karácsonykor már itt fogunk viháncolni egy japán DC társaságában. Halleluja!!!

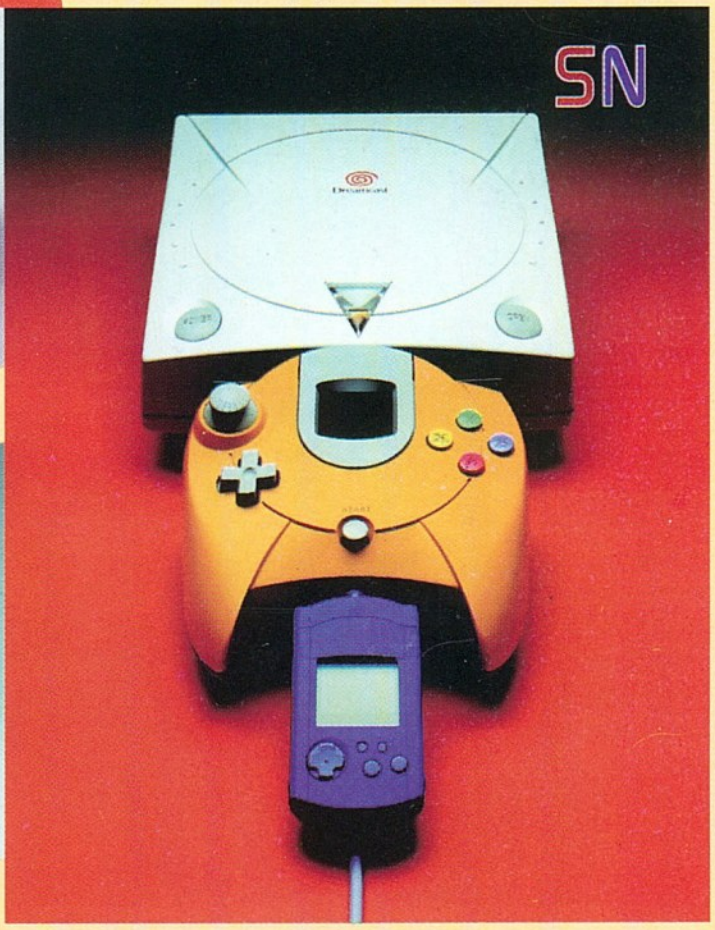




A Dreamcast billentyűzete (kiegészítő)



Dupla memóriakártya (esetleg valami Dual Shock féle) bemenet az irányítón



PLAYSTATION 2 - HARDWARE BEMUTATÓ

A másik érdekes dolog a Sony által bejelentett gép, a Playstation 2. Mivel a Sony jelenleg mint piacvezető cég foglalkozik a játékokkal, igencsak vigyáznia kell, hogy mit fog lépni. Eleinte úgy volt, hogy a 2000 évfordulón lát majd napvilágot a gépe, de aztán ránéztek a Sega ütemezési tervére, s a készülő rengeteg játékra, és egy kicsit belecsaptak a lovak közé. Így, ha minden rendben lesz, Japánban már jövő ősszel kapható is lesz. Sajnos magáról a gépről is csak pletykák terjengnek, meg a totális tanácstalanság, mert tavasszal még DVD támogatással jött volna ki, most meg állítólag a Sony ki fog fejleszteni egy újabb szabványt, ami igen megszorongathatja a Dreamcast-ot is (szintén az 1 gigás CD lemezek körül). Ami pletykákat elcsíptünk róla, az a 260-400 MHz közötti sebesség, a 256 bites RISC CPU, és az egyelőre ismeretlen 3D kártya 4 millió poligon/sec átviteli gyorsasággal. A modem 56 kbps-t tud, de ezek közül még bármelyik adat változhat. Lényeg a lényeg, a PSX2 majd le tudja játszani a sima PSX-es lemezeket is, így nem kell kidobni azt a sok játékot az ember megvett. (Már a lapzárta utolsó másodpercében gépelem e sorokat, miszerint a gép hardware-ét a NAMCO fogja készíteni, és kizárólag KÉK színben jelenik majd meg. NO COMMENT!!!).



PSX MEMÓRIAKÁRTYA = TAMAGOCSI



Ami azonban még a mostani Playstation-höz fog kijönni, az a kicsi kulcstartó méretű PDA, ami teljesen megegyezik a Sega VMS-ével (a Martinnal csak interaktív Tamagocsinak hívjuk). Így lesz pl.: Final Fantasy VIII is, kis Chocobo neveléssel, vagy Theme Aquarium az EA-tól, ahol egy delfint kell nevelgetnünk. Lehet, hogy tudok szerezni pár képet, majd még elválik...(Tudott. Martin) Persze a fentieken kívül lesz még két gép, de annyira kezdeti stádiumban vannak, hogy kár is vesztegetni a szót rájuk, majd talán jövőre, ha többet tudunk róluk (na jó, íme két név: Project X és Nintendo 2000)... Végezetül pedig szeretném megköszönni kedves barátomnak, Credo-nak a cikkhez nyújtott segítségét!



Bagó Péter











KÉSŐI LAST NINJA REINKARNÁCIÓ



Az élet kegyetlen. Ha a Tenchu csak két hónap múlva jött volna ki, akkor a most megjelenő Ninja az egekig magasztalható lehetett volna. Ámbár Isten útjai kifürkészhetetlenek, így azt hiszem, azt soha sem fogjuk megtudni, hogy mi jár akkor a kiadók fejében, amikor éppen eltolnak egy kiadási dátumot. A Core kb. a Tomb Raider után készítette el az fázisokat azon a játékon, amit még előbb akartak megjelentetni mint a TR 2. Hmmm. Ha a naptárra pillantunk láthatjuk, hogy már szinte 1999 van, nem beszélve arról, hogy nemcsak Lara harmadik része jelent meg (legutolsó dátumunk a cikk készültekor nov. 20 volt), de a Tenchu is, ami azt jelenti, hogy a Ninjának már nem sok babér jut. Miután jól kiokoskodtam itt magamat, talán kezdjük is el a cikket. Ha már két erős névvel dobálóztam pár sorral feljebb, akkor illene megmagyaráznom, hogy a Ninja miként kerül ebbe a megtisztelő játékkoszorúba. A Tenchu az előző számunkból már ismerős lehet, hiszen máig a legjobb és egyetlen Ninja szimulátor. Ez a helyzet most szűnt meg, mert a Ninja is Ninja. Mármint Ninja féle játék. (Ajjaj, csak most érzem milyen bonyolult az a helyzet amikor az ember a szóismétlés hibájába esik. Na azért még elmondom párszor: Ninja, Ninja, Ninja...) Amiért mégis különleges a Nin.., szóval a Core legújabb játéka, az az, hogy félig-meddig Tomb Raider féle nézőpontot használ. Ez azt jelenti, hogy kívülről látjuk a főhősünket, aki egy Nin.., szóval egy japán harcos, de ez a kamera nem hátulról mutat minket és nem is mozog össze vissza, hanem általában szemből illetve oldalról láthatjuk magunkat. Ennek a kamerakezelésnek és magának a játékmenetnek köszönhetően a játék igazán eredeti zamattal rendelkezik, talán utoljára a C64-es Last Ninja sorozat nézett ki emígyen.

MIT, HOGYAN, MIÉRT?

A menü nem túl bonyolult. A Start Game az első pályától való újrakezdést jelenti, a Load Game a memóriakártyáról való töltést szimbolizálja, míg az Options a szokásos beállításokat tartalmazza. Sok minden azért nincs benne, a hangerőkön és a képernyő tologatásán kívül mást nem is állíthatunk be. Mielőtt belekezdenénk a játékmenet boncolásába, azért még megosztom veletek egy személyes problémámat. Azt baromira nem bírtam elviselni, hogy egyetlen egy Save Game fájlt csinál a játék, és nem is lehet ezen kívül menteni máshova csak erre az egy



szerencsétlen blokkra. Na. Tételezzük fel, hogy eljutsz jó sokáig és már kevés az életed, de mégis mentesz. Mivel a későbbi pályák igen brutálisak, hamar elfogyhatnak az életeid. Ilyenkor meg hiába töltöd be az állásod, annak gyér tartalma miatt valószínűleg rákényszerülsz egy alapos újrakezdésre. Szóval ez csak egy kis megjegyzés volt a mentéshez, de úgy éreztem ezt mindenképpen le kell írnom. Mielőtt elkezdenénk játszani, a gombok kiosztásáról még írok pár sort. A nyilak egyértelműen a mozgásunkat fogják elősegíteni, az X-szel tudunk ugrani, a Négyzettel üthetünk (illetve ha a kezünkben van valami azt használhatjuk), a Körrel rúghatunk, a Háromszöggel pedig dobókésünket aktivizálhatjuk. Az L1-el védekezhetünk, bár őszintén megvallva én egyetlen egyszer sem használtam! Az R1 gombot nyomvatartva sétálhatunk, ami szintén nem a legfontosabb parancs, de néhány helyen kifejezetten hasznos – például a csapdáknál. Még van két gomb, az L2, illetve R2, ezekkel házi készítésű bombáinkat hajigálhatjuk. Rögtön hibaként kezeltem azt az elszomorító tényt, hogy hiába kapcsoltam be a kis piros lámpást az Analóg Joy-on, a játék rám sem hederített, sőt, még a Dual Shock támogatást is megvonta tőlem. Azért egy ilyen játéktól elvárható lenne, hogy ezt használja.

Na, most már csapjunk a lovak közé és nézzük milyen is a Ninja játékmenete, illetve még egy kicsit elnézést kérek a türelmetlenektől, mert megmagyarázom milyen ákombákomok jelennek meg a képernyőn. A bal felső sarokban az a sok nulla nem a színvonalat, hanem a pontszámot mutatja. Minden egyes bevitt ütés, illetve rúgás pontot ér, de beszámítanak a különböző bonuszok is, így hamar elérhetjük a listás helyezés felsőbb fokait is. A bal alsó sarokban egy színes csík az életerőnket











szimbolizálja, felette 3 ikon látható. A fej az életeink száma, a két bomba pedig az L2 illetve R2 gombokkal eldobható pusztító eszközt szimbolizálja. Sajnos ezek száma limitált, összesen 9 db van belőlük. A jobb szélen alul egy erőmérő kapott helyet, mely meghatározza milyen erősen csaphatunk oda ellenfeleinknek, illetve a bombák milyen erősen robbannak. Még egy dolog van itt a jobboldalon fent: a felszedett aranypénzek tárháza. Ezeknek azért van fontos jelentősége, mert minden pálya végén bemehetünk egy boltba, ahol aztán arra költhetjük amire akarjuk. Pontosabban meghatározva, általában vásárolhatunk fegyvert, kiegészítőket, feltuningolhatjuk az energiánkat, illetve menthetünk is. Szóval most hogy már mindenről beszéltem kezdjünk el játszani.

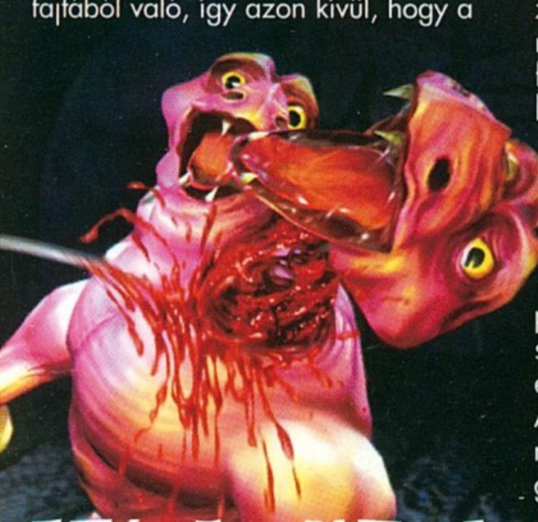
MIT REJTENEK A PÁLYÁK?

A pályák felépítése abszolút lineáris. Vagyis semmi bonyodalom nincsen, hiszen megyünk a pályán és nem tudunk elakadni, mert ha nem azt csináljuk amit kell, akkor óhatatlanul rájövünk a megoldásra és pár élet elvesztése után ráterelődünk a helyes megoldásra. Mivel a játék a bunyós fajtából való, így azon kívül, hogy a főszereplő egy Ninja, semmi köze a játéknak az ősi technikákhoz. Nem kell tehát lopakodnunk, nem kell taktikáznunk, egyszerűen menni kell és irtani mindenkit akit csak elénk sodor a sors (vagy a programozók). Az első pályán az erdőben kezdünk és már itt is egy rakás ellenféllel kell szembenéznünk. A tippjeim a következők lennének. A méhecskék a kaptárukból előtörve komoly veszélyt jelenthetnek ránk, így az a legésszerűbb megoldás, ha elfutunk előlük. Minden pályán úgynevezett Secret pontok is vannak, amiket úgy vehetünk észre, hogy valami időnként csillog. Na, ilyenkor kell a dobókésekkel beledobni a csillogásba és máris kihullanak a klassz tárgyak. Eleinte szalmakalapban szaladgáló szerencsétlen parasztok rontanak ránk, akiket pár ütéssel elintézhetünk, de a kulcsok megtalálása után (igen , minden pályán több ajtót is ki kell nyitni) már egy fokkal erősebb favágókkal is találkozhatunk. Érdekes megnézni, hogy milyen részletesen ki vannak dolgozva az erdőbeli lények, mivel mind a nyuszik, mind a mókusok ott rohangálnak körülöttünk, s ha véletlenül megriadnának, azonnal elfutnak. Ezzel kapcsolatban említeném meg, hogy a mókusokat is lelövöldözhetjük a fákról, amikkel újabb pontokat, vagy jobb esetben extrákat kasszírozhatunk be. Már itt az első pályán feltűnnek a fegyverek, amikből majd a későbbiekben is lesz egy rakás, de eleinte csak hébe-hóba találhatunk egyet. Szóval itt most egy kardot láthatsz. Szerintem az első pálya legaljasabb része a vizes szakasz. Képzelj el egy rohadt vékony ösvényt, ami a vízben van, s csak onnan tudsz következtetni arra, hogy merre kell menni, hogy ott sötétebb a víz színe. Gondolom nem kell ecsetelnem azokat a káromkodásokat, amik amiatt hagyták el a számat, hogy milyen bitang nehéz a játék. De egy kicsit összébb húzom gondolataimat, és rátérek a főellenségre. Egy kapu mögött rejtőzik a szörny, akinek energiája a kép jobb szélén jelenik meg. Minden pálya végén más szörny van, és egyre erősödnek. A 13. pálya végén már a főellenséggel küzdhetünk. Ilyenkor különféle taktikákat választhatunk, de a legfontosabb, hogy a lehető legtávolabb legyünk a bestiától és állandóan legyünk mozgásban. Miután legyőztük, megkapjuk, értékelésünket és betérhetünk a már említett boltba. Most nem mondom el az összes pálya apróbb trükkjeit, mert az túl hosszú lenne, meg aztán minden pálya szerencsére teljesen különbözik, s mindegyiken más feladatok várnak ránk.









MENNYIT ÉR A NINJA?

Mióta is kezdtem el írni ezt a cikket? Húúú, hogy elszaladt velem az idő (meg a ló is...). Szóval milyen érzés is ezzel a játékkal játszani? Felettébb különös, de inkább jó hangulatú. Bár azt azért tegyük hozzá, hogy már nem volt mi felől felállnom, mert szegény PlayStation-öm azóta romokban hever. "Ennyire nehéz, szemét és csaló játékot már rég nem láttam". Kb. ezek voltak azok a gondolatok (persze a cenzúra után), amik társaságában fejemet vertem az asztalba és azon szitkozódtam miért halok meg egyfolytában. Sajnos nagyon ki vannak centizve a feladatok, s sokszor csak a szerencsén múlik, hogy mikor tudunk kikerülni egy csapdát, vagy egy ócska hiba miatt halunk meg később. Persze ez csak azért volt, mert képes voltam 100%-osra menni, s addig nem nyugodtam, amíg minden apró részletet meg nem találtam. Akik nem bírják idegekkel, lehet hogy egy Xplorer után fognak nyúlni, nekik csak 3 hetet kell várniuk, hogy következő számunkban meglelhessék a halhatatlanság kulcsát... Amúgy objektíven (azaz higgadt fejjel nézve) nyugodtan kijelenthetem, hogy a nagyon szépen kidolgozott grafika ha ámulatba nem is ejtett, de azért tetszett. Főleg a pályák nagyon sűrűn változó tereptárgyai, minden pályán új akadályokkal való találkozás és a kellemes zene sokat dobott a hangulatomon. Egy dolgot hiányoltam úgy Istenigazából: az FMV animokat. Jó, hogy van egy két másodperces átvezető jelenet a pályák között, de azért valamivel gondosabban is megoldhatták volna ezt a dolgot. Bár nincs ok szomorkodni, mert ha a Tenchu szintjét nem is üti meg a Ninja, de azért erősen ott lohol a nyomában és akkor még azt nem is vettük figyelembe, hogy ez egy egyszerű bunyós game és nem is a taktikázáson van a hangsúly. Én már a megvehető kategóriába sorolom.

Bagó Péter

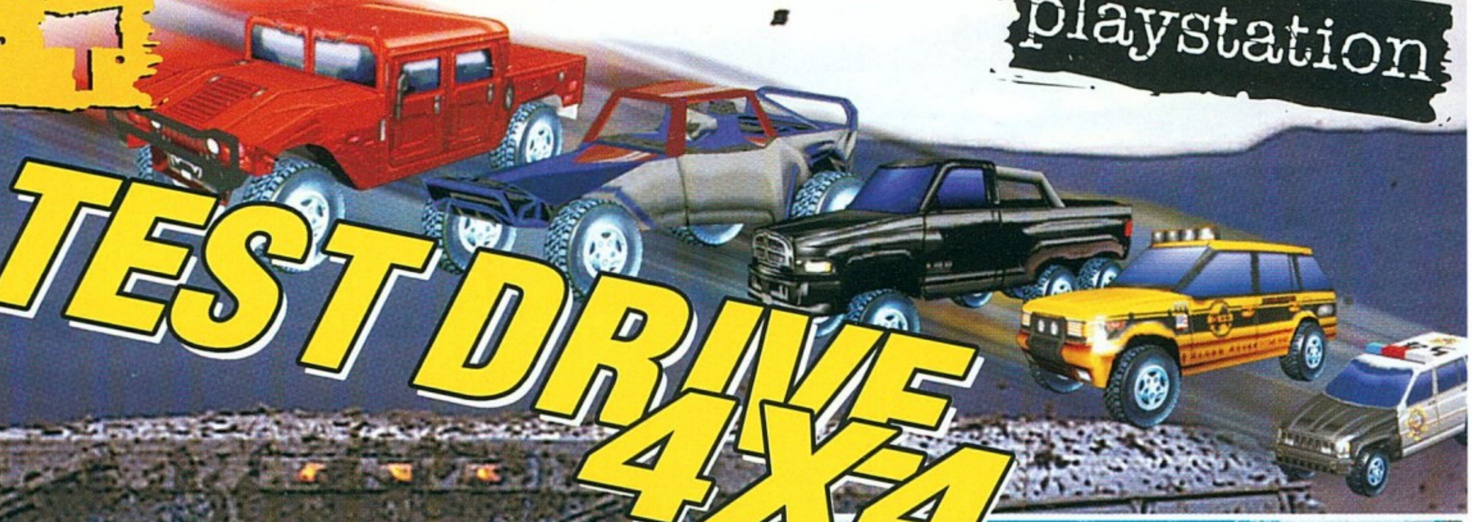
NINJA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ KELLEMES KIS GYILKOLÁS 13 VÁLTOZÓ HELYSZÍNEN
× KEVÉS ÉLET VAN AHHOZ KÉPEST, HOGY MILYEN SOKSZOR ELHALÁLOZUNK

87%



TEST DRIVE 4X4

Régen az Accolade szimulációi, és főként a Test Drive sorozat egyet jelentettek a minőséggel. Milyen régen is volt az már... Sajnos a cím mára már jelentősen megkopott, és ezen az állapoton most a két új Test Drive sem nagyon segít. A közúti változat még csak-csak tart valamiféle színvonalat, de ez a terepjárós dolog már inkább a gyatra kategóriába tartozik. Tudom, hogy nem illik egy cikket az értékeléssel kezdeni, de ez már itt kikívánkozott belőlem.

Szóval akkor vegyük sorjában a dolgokat, s kezdjük ott, hogy behelyezzük a CD-t a gépbe. Egy elég átlagos video-intro után bejön a főmenü, mire hirtelen "a bőség zavarával küszködünk". Egy külön futamot indítsunk? Vagy inkább világ körüli túrára induljunk? Nos, tegyük fel, hogy egy barátunk is akar játszani, szóval akkor indítsunk egy két játékos módot. Ja, hogy az nincs? Akkor ne tegyünk fel semmit. Mindenesetre először be kéne gyakorolni a pályákat. Ja, hogy tréning, meg szellemkocsis time attack sincs? Akkor gazdálkodjunk abból, ami van, s nyomjunk egy egyszerű menetet. Hat eltérő adottságú helyszín vár minket, úgy mint a poros Marokkó, a trópusi Hawaii, a sziklás Mojave sivatag, a zöldellő Santa Cruz, a fagyos Svájc, és végül az eső áztatta Wales. Ezután jönnek a terepjárók; hogy csak a gyártókat említsük, van itt Saleen, Dodge, Land Rover, Chenowth, Ford, Jeep, és Hummer. Összesen 21 típust számolhatunk össze, ám ebből csak nyolc választható, mert a többire előbb össze kell spórolni a lóvét – erről majd a bajnokságnál. Tehát akkor elindítottuk a versenyt, s bejön a viszonylag egyszerű grafikával megáldott pálya. Egyforma, méretaránytalan fák, árnyékolatlan textúrák, gyatra víz effektus – csak hogy érzékeltessem, mire értettem az egyszerű jelzőt. Amúgy a pályák frankó vadregényes stílusúak: dagonyázhatunk, avagy megkeményedett sárban bukdácsolhatunk, kisebb patakok medrében gázolhatunk, barlangokon vághatunk át. Az autók kidolgozásáról azonban nem tudom mit is gondoljak. A nyitott Wrangler dzsipnek például egész tűrhetően megcsinálták még a belsejét is, ugyanakkor a pótkerekekét csak úgy felpingálták a hátuljára, ami roppant illúziórombolό. (Főleg indulásnál, amikor onnan távolodik el a kamera.) Na mindegy, a grafika mindezek ellenére nem annyira rossz; az igazi gond még hátra van.



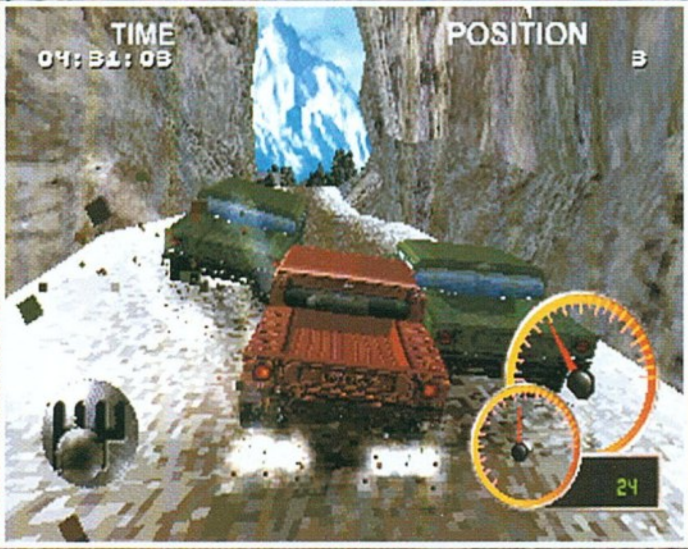


APU, VEGYÉL NEKEM EGY HUMMERT!



A Test Drive 4x4 esetében az a furcsa helyzet állt elő, hogy itt a hosszú pályák nem válnak a játék előnyére. Perceken keresztül hallgatni a motor monoton zúgását és figyelni, ahogy bukdácsol az autó, miközben semmi más nem történik: ez valahogy nem túl izgalmas. Sokat kormányozni nemigen kell, hiszen mindenütt hepe-hupás a talaj, úgyhogy tökmindegy, hogy az útnak melyik felén megyünk – csak a mély sárnál is a víznél kell vigyázni. Nehézségeink csak akkor támadnak, amikor valami extrém pályaszakasz következik. Nagy-nagy hülyeségeket sikerült a pályatervezőknek kitalálniuk: nem tudom hogy kerülnek például fák egy út közepére, s azt se tudom, mit keresnek a terepjárók egy arab szentélyben, ahol persze frankón frontálpuszizhatnak a kúttal. Mellesleg arról sincs fogalmam, hogy a gép milyen szisztéma alapján számolja ki az autók mozgását. Néha úgy tűnik, teljesen reálisan viselkednek, ugyanakkor némelyik ugratónál szinte a felhőkig kilövik magukat. Az ellenfelek intelligenciája szintén kifogásolható. A középső szintig túl egyszerű nyerni, utána meg egyszerűen csal a gép. Először simán el lehet húzni a mezőnytől, majd miután biztos elsőként végigunatkoztuk a futamot, a hajrában többen is otthagynak minket... Az időlimit is "nagyon frappánsan" van megoldva: volt rá példa, hogy első helyen haladtam, amikor elfogyott az időm. Jobb is, ha kikapcsoljuk a számlálót.

De vegyük a másik üzemmódot, a bajnokságot, aminek már csak az elindítása sem egyszerű feladat. Kezdődik azzal, hogy nem kocsit kapunk, hanem pénzt. Aztán ha megvan az utó, nem ám az autót kell indítani a megfelelő bajnokságon, hanem vissza kell lépni egyet a menüben, és kategóriát kell választanunk, majd ahhoz kell választani az autót - viszont értelemszerűen csak olyan kategóriában indulhatunk, amilyen autónk van. A bajnokság ezután pontozásos rendszerrel zajlik; ha nyerünk, pénzt kapunk, plusz még a pályák fordított módjait nyithatjuk meg. Ezért aztán érdemes játszani... Ha egy új bajnokságba akarunk kezdeni, akkor az aktuális állás elhagyását az options menüben találjuk. Hogy miért pont ott, azt ne kérdezzétek.



A véleményemet ezek után azt hiszem nem kell kifejtenem – finoman fogalmazva a Test Drive 4x4 nem lett a kedvenc játékom. A teljesség kedvéért azért még elmondanám, hogy ennek a Test Drive-nak is - hasonlóan az "5"-höz – ismertebb bandák szerezték a zenéjét, de itt nem voltam annyira elragadtatva a számoktól.

Az alábbi cheattel sok szenvedéstől kímélhetjük meg magunkat! A főmenünél vigyük be, miközben egyfolytában nyomjuk a Selectet!

Összes pálya és autó: L1, Bal, L2, Jobb, L2, Bal, L1, L1

Hasonlóképpen próbálkozhatunk a következőkkel is:

Német nyelvű menü: L2, L1, L2, L2, L2, R1, Jobb, L2

Francia nyelvű menü: R2, L2, L1, L1, L1, L2, L2, L2

Angol nyelvű menü: Bal, L2, L1, L1, L2, R2, L1, L1

Radar aktiválása: R1, L2, L2, Jobb, Bal, L1, Jobb, L2

A szöveg eltüntetése a demóból: Jobb, L2, L2, L2, L2, L2, L1, L2

Van néhány plusz kocsi is, amiket a váltó megválasztásánál kell aktiválni (szintén a Selectet lenyomva):

Iskolabusz: L1, Fel, L2, Le, Le, L2, L2, R2

Fekete Özvegy furgon: R1, L2, L2, Le, Le, Fel, L2, L1

Fagylaltos kocsi: R2, L2, L2, Le, Le, L2, L2, R1

Végül a credits képernyőn (a stáblistánál) is be lehet vinni egy kódot:

R2, R1, L1, L2, L2, L1, R1, R2 - a hatására egy slideshow-t nézhetünk meg az alkotókról.

V.Z.

TEST DRIVE 4X4

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ A GRAFIKA ELLENÉRE A HELYSZÍNEK IGAZI OFF ROAD KIHÍVÁSOK
× A PRIMITÍV AI MIATT NAGYON UNALMASAK A FUTAMOK

78%

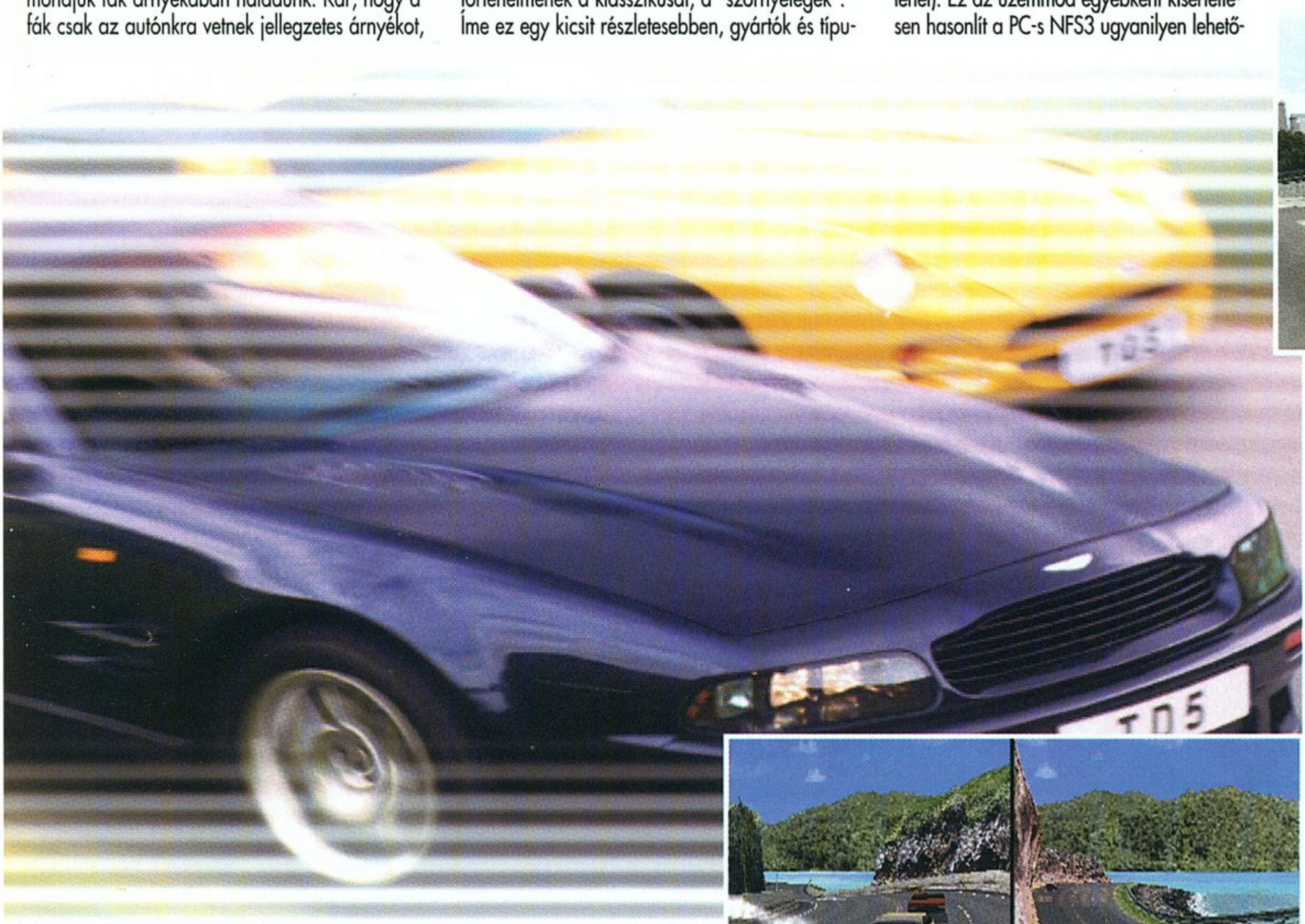
MESEAUTÓK PRÓBAÚTON



Amikor megérkezett a szerkesztőségünkbe a Test Drive 5 tesztpéldánya, az első gondolatom nagyjából ez volt: nincs ez még egy kicsit túl korán? Még jóformán egy éve sincs, hogy az előző rész megjelent – ilyen rövid idő alatt nemigen lehet egy új játékot összehozni, hacsak nem ugyanazt akarják eladni még egyszer. Balsejtelmeim azonban csak részben igazolódtak be.

Egy három dimenziós játéknál – legyen az egy autóverseny – a legfontosabb dolog ugyebár a grafikát kezelő és mozgásba hozó rendszer; ez tulajdonképpen a játék lelke. Bár a Test Drive 5 szemlátomást ugyanazt az engine-t használja, mint az előző rész, azért van néhány újabb effektus. Ilyenek például a szétkenődő esőcseppek a közvetítő kamera lencséjén, vagy a kocsink kipuffogójának a füstje. A járgányunk immár szépen fénylik is – jópofa, ahogy mondjuk fák árnyékában haladunk. Kár, hogy a fák csak az autónkra vetnek jellegzetes árnyékot, de az aszfaltra már nem. A fény-árnyékhatásokat tehát a terepen már nem vitték túlzásba: csak ott lesznek sötétebbek a textúrák, ahol feltétlenül muszáj, mint például ha egy erdőbe hajtunk be. Mennyivel realisztikusabbak az NFS3 pályái, ahol minden árnyék a helyén van. Ettől eltekintve azért a helyszínek nem rosszak, mindegyik híven tükrözi az adott ország sajátosságait. Moszkvában még a civilforgalom is nagyon stílszerű, hiszen szinte csak Ladákat látni, melyeknek sorát csak néhány leamortizálódott, békebeli teherautó szakítja meg. Még a rendőrök is frankón a nemzeti büszkeséggel nyomulnak utánunk, az oldalukon – ahogy kell – a közlekedésrendészet rövidítésének három cirill betűjével. Az előző részhez képest a pályák számában tapasztalható a legnagyobb fejlődés: a világnak tizenkét pontján próbálhatunk szerencsét. Skóciától Kiotóig – ahogy éppen a klíma megkívánja – napsütésben, esőben, hóban kell a volán mögé ülnünk.

De talán térjünk rá az autóválasztásra. Ahogy az előző részben, most is két különböző kategóriából választhatunk: egyrészt vannak a legújabb kiadású "szépek", másrészt pedig az autógyártás történelmének a klasszikusai, a "szörnyetegek". Íme ez egy kicsit részletesebben, gyártók és típusok szerint: Aston Martin Project Vantage, V8 Vantage; Caterham Super 7, Caterham 21; Chevrolet Corvette, Camaro, Chevelle; Pontiac GTO; Dodge Viper, Dodge Challenger, Dodge Daytona Charger, Plymouth Cuda, Plymouth Roadrunner (Chrysler); Ford Mustang; Jaguar XJ220, Jaguar XKR; Nissan Skyline, R390 GT-1; Saleen Mustang; Shelby Cobra, Series 1; TVR Cerbera, Speed Twelve.

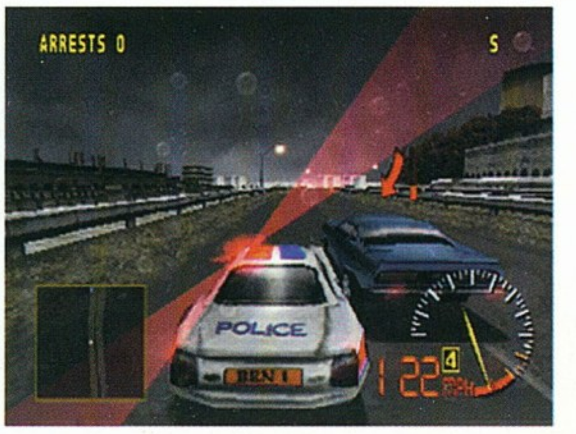




A játék menürendszere is megújult, sokkal áttekinthetőbb lett. A főmenüben csupán a következő három játékmód van: egy leegyszerűsített verseny egy szabadon választott pályán, teljes verseny, és két játékos mód. A teljes versenyen belül aztán választhatunk különálló menetet, idő elleni futamot, különböző kupákat (illetve kimentett kupa folytatását), gyorsulási versenyt, és végül – ami merőben új – üldözéses versenyt. Ez utóbbinál a változatosság kedvéért mi alakítunk fakabátot, s eredeti rendőrjárgányok közül választhatunk (sajnos Ladát nem lehet). Ez az üzemmód egyébként kísértetiesen hasonlít a PC-s NFS3 ugyanilyen lehetőségéhez, tehát a szirénát bekapcsolva "léphetünk szolgálatba". Maga az üldözés azonban sokkal primitívebb: nem leszorítani kell a delikvenst, hanem addig toszogatni az illetőt, amíg el nem fogy az energiacsíkja. A Cop Race eleinte még nem aktív, hasonlóképpen a jobb kocsikhoz és a pályákhoz ezt csak akkor kapjuk meg, ha már nyújtottunk valami teljesítményt valamelyik kupán – esetünkben a bajnoki kupán. A bajnoki kupa jelenti a hagyományos Test Drive stílust: civil utakon öt ellenféllel állhatunk ki, és a rendőrök is a nyomunkban lesznek. Az Era Cup már más tészta: csak az egyik kategória autói közül választhatunk, és négy versenypályán folyik a küzdelem. Ha az Era Cupon sikerül győznünk, két új kupa lesz választható: az összesített időre menő Challenge Cup, és a Pitbull Kupa, melynél csakis az első helyezett számít továbbjutónak.







A játék – az új játékmódot és az említett grafikai effektusokat nem számítva – amúgy nem sokat változott. Idegesítően nagy szerepe van a szerencsének, mivel a többiek rengeteget karamboloznak, s az ilyen csetepatékat kikerülni szinte lehetetlen. A lökdösődéseknek is általában mi isszuk meg a levét – a legtöbbször ráadásul vétlenül. Egy szó mint száz: csal a gép, és nem reálisan mozgatja az ellenfeleket. Ők alig csúsznak meg, és ha meg is csúsznak, azonnal korrigálják a hibát, a karambolok után pedig rövid időn belül felzárkóznak. Sőt, néha úgy előznek meg minket, mintha egyhelyben állnánk – érthetetlen, hogyan tudnak úgy felgyorsulni. A NFS3 után a rendőrök elől menekülés is szörnyen primitívnek tűnik: a fakabátok csak a mi autónkra mozdulnak rá, és elég ha csupán megelőznek minket, s a mi képzeletbeli sofőrünk olyannyira törvénytisztelő polgár, hogy azonnal a fékbe tapos. Ami az autók viselkedését illeti, a gumik csúszása és tapadása egy arcade játékhoz viszonyítva egészen reálisan van szimulálva, viszont a nagy sebesség miatt esztétikai szempontból nem túl szép, hogy sokszor magasabban repülnek az autók, mint a környező házak.

Hogy a játék hangulata végül mégis sokkal jobb, mint a negyedik részé, azt nem a programozóknak, de nem is a grafikusoknak köszönhetjük. Nagyon ütősek a zenék, de nyilván ez nem szorul magyarázatra, ha egyszer olyan előadóktól vannak, mint a KMFDM, Pitchshifter, Fear Factory, Gravity Kills, és Junkie XL. Ha a CD track-eket külön is le lehetne játszani, a TD5-öt legszívesebben audio CD-ként ajánlanám a figyelmetekbe.

Vári Zoltán

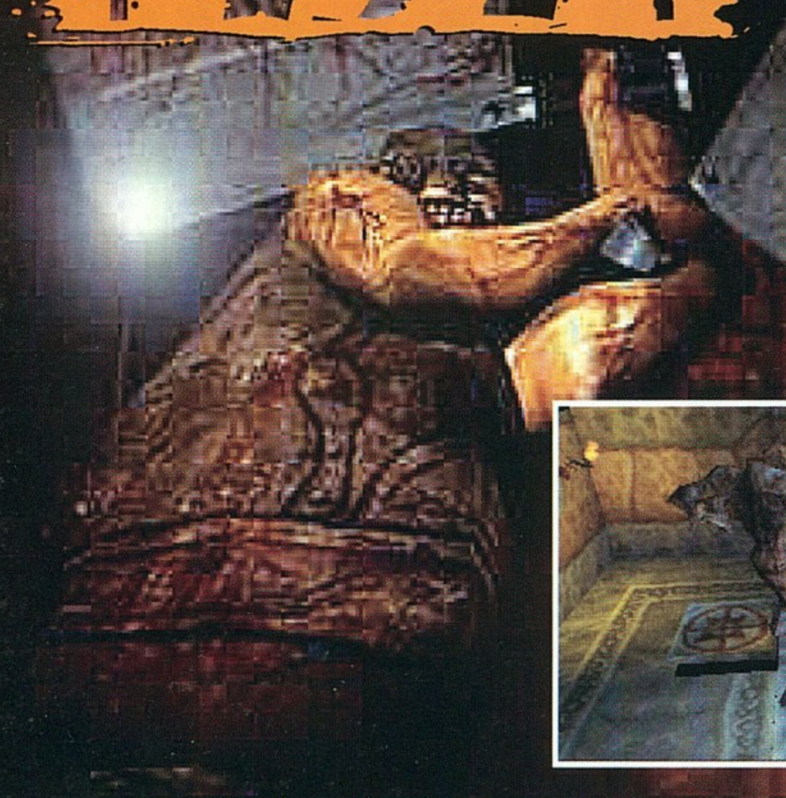
TEST DRIVE 5

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ RENDŐRKÖDNI IS LEHET, ÉS TÖBB A PÁLYA
× NEM SIKERÜLT FELZÁRKÓZNIA AZ NFS3-HOZ

79%



O.D.T. Ha "angolosan" olvassuk ezt a három betűt, az annyit tesz, oddity – azaz különlegesség. De vajon mitől lehet különleges egy olyan akciójáték, ami első pillantásra mindössze egy Tomb Raider-utánzatnak tűnik? Ahogy belemerülünk a játékba, a kérdésünkre megkapjuk a választ. Az O.D.T. azért több egy klónnál, mert az akciódús cselekmény mellett a játék RPG elemeket is tartalmaz. Hasonló az összkép ahhoz, amit már a



Deathtrap Dungeon-ban is tapasztalhattunk, de ezúttal sokkal komolyabbak azok a bizonyos RPG-s vonások – szóval képzeljünk el egy Tomb Raidert, többféle, menet közben fejleszthető karakterrel...



Mint ahogy az már a szerepjátékoknál szokás, a történet fantasy környezetben játszódik. Tonantzin (így nevezik a bolygót, ahol járunk) két legnagyobb városa közül Calliban súlyos járvány tör ki. A város vezetősége már csak egy dologban bízik: a legendás zöld gyöngy varázserejében. Már senki sem emlékszik, hogy honnan is származik ez a különleges hatású gömb, de csodás varázsereje már századok óta közismert.

Valakinek tehát el kell hoznia a gyöngyöt a városba. Gyorsan egy expedíciót szerveznek, melynek élére egy tapasztalt, bátor léghajóst kérnek fel: Lamat kapitányt. A küldetés fontosságára való tekintettel a kapitány a legjobb embereiből állítja össze a legénységét, s a Nautiflyius hamarosan útnak indul.

Hét napja tartanak már a gyönggyel Calli felé, amikor a kapitány úgy határoz, lerövidítik az utat. Mivel sürgeti őket az idő, bemerészkednek a feltérképezetlen területekre. Egy darabig jól haladnak, ám egyszercsak valami elementális erő vonzásába kerülnek, és a következő pillanatban már tehetetlenül zuhannak a föld felé. Egy ismeretlen helyen, egy torony tetején szenvednek végül hajótörést. A károk jelentősek. Mivel a ballonokból elszökött a gáz, a kapitány az egyik emberéhez fordul, próbáljon meg üzemanyagot találni a közelben, amíg a többiekkel megpróbálja rendbehozni a hajót.

De hova is kerültek tulajdonképpen? Vajon be tudják még fejezni a küldetésüket? Akárhogy is van, csak két lehetőség jöhet számításba: vagy megmentik az emberiséget, vagy beledöglenek. (Or die trying – ha esetleg valakit érdekel a cím valódi tartalma.)



AZ AKCIÓ

Nos, erről szól a Psygnosis legújabb játéka. A feladatunk – nyilván már kitaláltátok – a legénység kiválasztott tagjának az irányítása lesz. Négy különböző tulajdonságú figura közül szelektálhatunk – természetesen mindegyik karakter másmás dologban jártas. Ike Hawkins káplár kizárólag a fegyverekre specializálta magát, szerinte fő a tűzerő. Julia Chase, a térképésznő a szebbik nemet képviseli; ügyes és sokoldalú harcos. Maxx Havok, a hajó gépésze vele ellentétben csakis az izmaiban, a testi erejében bízik. Végül a hajó papja, Solaar pedig a varázslásnak nagymestere.

Miután végignéztük a tetszetős introt, a kiválasztott hősünket ott találjuk az összetört hajó mellett, s két irányba indulhatunk el. (A lehetséges irányokat, azaz a pályaszakaszok határait mindig színes nyilak jelzik, ami némileg megkönnyíti a tájékozódást.) Az egyik irányban egy magas falat megmászva egy rövid gyakorlószakaszhoz jutunk; ez tulajdonképpen azért lett létrehozva, hogy találkozzunk a többiekkel, akiktől speciális tárgyakat kaphatunk. (Amennyiben például nem Juliát választottuk, nem lesz nálunk az iránytű, de ha megkeressük a lányt, megkapjuk.) A másik irányban, a hajó mellett leereszkedve foghatunk neki a hét igazi, komoly pályának. Lélekben jobb ha felkészültök: denevérek, zombik, mindenféle mutánsok, robotok, raptorok és még sorolhatnám, miféle lények népesítik be ezt az elátkozott helyet – gyakorlatilag minden pályán 4-5 újabb ellenségre számíthatunk. De a legrosszabb az, hogy a torony a végtelen semmi felett lebeg, így számtalanszor esik meg, hogy egy elvétett ugrás után kapálózva zuhanunk az ismeretlenbe, és egy élettel kevesebbet tudhatunk magunkénak. Legyen az egy Jurassic Park féle dzsungel, vagy egy csövekkel teli ipari folyosó: teljesen mindegy, mert ilyen szakadékok mindenütt előfordulnak. A játék elején három életet kapunk, de menet közben azért szerencsére vehetünk fel újakat. Ha életet vesztünk, mindig a legutoljára elhagyott ellenőrzési ponthoz kerülünk vissza. Vannak save-pontok is: a vibráló energiakarikákat lehet állásmentésre használni.



A folyosók kifürkészése egy az egyben Tomb Raider-es technikával zajlik: termek és szobák szövevényes láncolatát kell átfésülnünk, s ha találunk egy zárt ajtót, biztosak lehetünk benne, hogy a szükséges kulcskártya (avagy a kapcsoló) a pálya túlsó felében van. Néhol különféle szerkezeteket is igénybe kell vennünk, mint mondjuk mozgó darukra kell felkapaszkodnunk. Hősünket – ezt már talán

LENNI, VAGY NEM LENNI, EZ ITT NE



felesleges is megemlíteni – külső, követő nézetből látjuk. A mozgásrepertoár rendkívül bőséges: oldalazni (R2), kúszni (Négyzet+R2), bukfencezni, függeszkedni, megkapaszkodni, átlendülni – mindent lehet, amit általában a Tomb Raider-ben, sőt még talán többet is. Például nagyon frankó, hogy még húzódzkodás közben is lehet lőni.

Ha végeztünk egy helyszínnel, azt onnan fogjuk tudni, hogy mindig valami behemót tűnik fel a láthatáron. Az első pálya végén például egy tágas terembe tévedünk, ahol egy hatalmas kapu nyílik fel, majd egy irtózatos Golem lépked elő. Őt egyébként még nem is olyan nehéz kinyírni, nem úgy, mint a második pálya végén a robotot. Ott már egy speciális rakétát kell betárazni egy rögzített kilövőállásba – ráadásul még a rakéta elhasználása után is jócskán marad dolgunk. Mindig a megfelelő fegyver kell a megfelelő ember kezébe adni: ezért nem mindegy, hogy kit választunk, és hogy miként bánunk a figuránk képességeivel.



A FEGYVEREK ÉS A VARÁZSLATOK



Akárcsak egy RPG-ben, muszáj fejlesztenünk az emberünk tudását, különben a keményebb rosszfiúk ellen már esélyünk sem lesz. A tárgyaink, illetve a képességeink listáját a Selecttel hívhatjuk be. Alapban a tárgyaink közül válogathatunk, ám ha nyomunk egy R2-t, máris a képességeink ablakába kerülünk. Bármit csinálunk a játékban, mindenért tapasztalati pontokat kapunk (a zöld csík), amiket aztán a következő oszlopokba oszthatunk szét: páncélzat erőssége, fegyverforgatásban való jártasság, szellemi képesség. Ezek az adottságok azért lényegesek, mert ezeknek megfelelően tudjuk fejleszteni a fegyvereinket, illetve tanulhatunk meg új varázslatokat. Hiába találjuk tehát meg a megfelelő upgrade-eket: nem tudjuk addig fejleszteni magunkat, ameddig nincs megfelelő adottságunk. Persze ez fordítva is igaz: a megfelelő képesség önmagában még nem növeli mondjuk a tűzerőt, ahhoz kell az upgrade is.

Fegyverekből négy típus van; az R1-gyel válogathatunk közülük, manuálisan célozni pedig az L2-vel lehet. A nagy hatótávolságú, megbízható fénypisztoly a legáltalánosabb eszköz, ehhez kék lőszer való. A tűzfegyver már inkább a durvább karakterek kedvence: kis hatótávolságú, viszont mindent elporlaszt – sárga lőszer való hozzá. Az ionos (vagy elektromos) fegyver kevésbé hatásos, de kifinomultabb eszköz; egyszerre több célpontra is le lehet vele csapni – zöld muníciót kell hozzá keresni. Végül a fúziós fegyver a leghatékonyabb: belülről robbantja szét az áldozatokat, de sajnos csak a későbbi szinteken fogunk hozzá szürke lövedékeket találni.

Mindegyik fegyverhez megfelelő színű upgrade-eket, azaz drágaköveket kell felkutatnunk, melyekkel – az adott szereplő képességeinek megfelelően – bizonyos határokon belül még tovább lehet növelni a lövések hatásfokát. A felsorolt eszközökön kívül vannak még egyébként gránátok vagy aknák is: ezek a tárgylistánkban fognak megjelenni, az eldobásuknak/lerakásuknak pedig külön gombja van (Háromszög).

A fegyverekhez hasonlóan működnek a varázslatok is: ha rendelkezünk megfelelő szellemi tudással, a természet elemeinek felhasználásával (föld, víz, tűz, levegő) új és új varázslatokat tanulhatunk meg, illetve a már meglévőket fejleszthetjük. Az elemeket kristályok formájában gyűjthetjük be. A papnak és Juliának már rögtön indulás után van néhány varázslata. Egyszerre négy mágiát tudunk használni: menet közben az L1 lenyomása után az irányító akciógombjaival kezdhetünk hókuszpókuszokba. Hogy melyik gombhoz milyen varázslat tartozzon, arra egy külön menü szolgál: a tárgylista behívása után az L1-gyel léphetünk át a már megtanult varázslatok listájához, s onnan válogathatjuk össze a használni kívánt négyet. Minden varázslathoz mana szükséges, kivéve a Mana varázslatot, amivel értelemszerűen manát lehet termelni (életerő árán). A mana mennyiségét az életerőnk piros csíkja alatt láthatjuk – a piros energiákkal tehát az életerőnket tudjuk tölteni, míg a lilákkal a manát. Figyelem: a különböző energiákat nem elég felvenni, HASZNÁLNI is kell őket!



Varázslatokból 16-ot lehet összeszámlálni; a teljesség mellőzésével van kicsinyítés, fagyasztás, villámszórás, gyógyítás, vagy ellenszérum. Ha például nincs tűzfegyverünk jó helyette a pajzs-varázslat, ami egy áthatolhatatlan tűzfalat generál. A vampire mágia talán az egyik legjobb: egyesíti magában a támadást és a gyógyítást, azaz elszívhatjuk az ellenfelünk energiáját. A teleport-varázslat pedig akkor lehet hasznos, amikor nagyon eltévedünk: visszateleportálhatjuk magunkat a legutóbb elhagyott ellenőrzési ponthoz.



AZ ÖSSZKÉP

A játék 3D-s grafikájától nem voltam túlzottan elájulva; mintha egy kicsit spóroltak volna a poligonokkal. Durvák a textúrák, és



a kameramozgásoknál sokszor átlátszóvá válnak a falak. Az alkotók mentségéül szolgáljon viszont, hogy szép számmal vannak jópofa fényeffektusok (ahogy például a fáklyák pislákolva világítanak), és hogy a terep jórésze megrongálható. Felgyújthatjuk a fákat, szétverhetjük a ládákat és a hordókat – ez utóbbi mondjuk szükséges is, hiszen a ládákban gyakran rejtőznek tárgyak.

A Psygnosis francia kirendeltsége leginkább a Motion Capture animációira nagyon büszke: az Adidas Power Soccer-nél már egyszer megmutatták mire képesek, és most ismét remekeltek: valóban minden karakternek más mozgása van. Az ellenfelek intelligenciája sem elhanyagolható, állítólag direkt arra törekedtek, hogy a bárgyú szörnyek bárgyún is viselkedjenek. Egyes zombik például sikongva elfutnak, ha beléjük lövünk. De az még jobb, amikor az apró raprorok támadnak, és kilövünk közülük egyet. Az éhes dinók inkább a társuk maradványán lakmároznak, és eszükbe sem jut már megtámadni minket.

Az O.D.T. tehát összességében egy érdekes játék; az RPG elemeket szépen beleolvasztották a real time akcióba. Ahogy jönnek az újabb és újabb kihívások, úgy kell fejlesztenünk a karakterünket, és ez új színt visz ebbe a Tomb Raider által uralt stílusba. Enyhe túlzással azt is mondhatjuk, hogy mind a négy szereplővel külön-külön is érdemes végigmenni a kalandon.

V.Z.

KÉRDÉS!



O.D.T.

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ INTELLIGENSEN HÜLYE ELLENFELEK, JÓL ILLENEK A JÁTÉKBA AZ RPG-S ELEMEK
× AZ IRÁNYÍTÁS NEM AZ IGAZI, RÁADÁSUL NEM LEHET HASZNÁLNI ANALÓG IRÁNYÍTÓT

85%

SMALL SOLDIERS

Október 22.-e óta már Magyarországon is játsszák a Chipkatonák című filmet, mely alapján készítette el a Dreamworks azonos című játékát (kis kavarodást jelenthet, hogy a túlbuzgó címfordítók magyarosították a mozifilm címét. ám a játékpiacon nem szokás átnevezni a címeket, így maradt szimplán Small Soldiers). Talán néhányaknak feltűnt már, hogy a Dreamworks nem csak játékokat fabrikál (lásd Skull Monkeys), hanem ugyanezen néven fut a nagy filmgyártó cég is. Nos az igazság az, hogy az anyavállalatot még valamikor '94-ben alapította Spielberg, Geffen és Katzenbeng, amely a minőségi filmekre specializálták magukat. Ennek a "nagy" Dreamworks-nek a leányvállalata az a részleg mely most az SS-t is kihozta.

A játéknak a filmhez szinte semmi köze nincsen, kivéve persze a hősöket. Mivel a Playstation-nek egy kicsit megerőltető lett volna ábrázolnia azt a városi környezetet, amit a filmben is láthattunk, így a készítők egyszerűen csak odanyomtak valami maszatot háttérnek, s ezt igen változatos módon, 20 pályán keresztül erőltették. A film a kisebb korosztályú nézőközönséget célozza meg, ezáltal a róla készített játéknak nem kellett a "nagyok" számára már megszokott szintet megütnie, mert egy Tomb Raider-hez viszonyítva azt hiszem a SS sehol sincsen. De ne vegyük el a kedvét azoknak, akik esetleg még bonyolultnak találják a többi játékot, mert akkor ez ideális választás lehet.

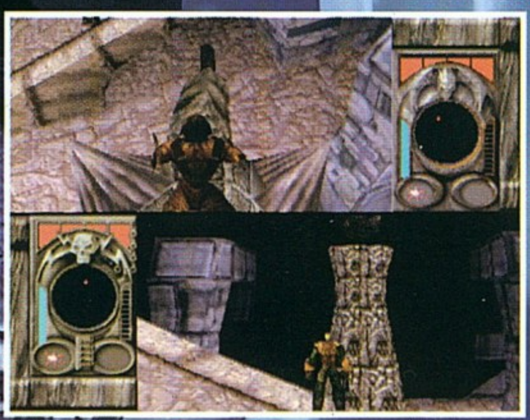
A SS tehát egy külsőnézeti perspektívát alkalmazó akció/platform game, melynek főhőse Ijász, a Gorgoniták okos vezére. őt irányítva kell a gonosz Kommandósokkal megküzdeni, melyek között feltűnnek a filmbéli szereplők, mint pl.: Chip LeChap hadnagy, Nitrobi, de a mi oldalunkon láthatjuk majd például Ókulát is. A fegyverünk eleinte a beépített nyílpuskánk lesz, örök lőszerrel, de felszedhetőek lesznek majd ennél bikább eszközök is. Vannak azonban a speciális fegyverek, melyek limitálva vannak. Ezek között a Háromszög gombbal válthatunk, és a Körrel tudjuk őket működésbe hozni. Ijász barátunk mozgása sajnos igen szegényes, mert az előbb említetteken és az oldalazáson kívül mindössze ugrani tud, s ezenkívül semmi mást. A kapaszkodás mondjuk automatikus, de hát nem biztos, hogy mindig el fogja kapni kis barátunk a messze lévő szegélyeket. Jaj! Most látom csak, ahogyan ugrándozik a joy a kezemben – természetesen analóg irányító is bevethető (ahogyan az ilyen játékoknál illik), sőt még Dual Shock támogatás is van. Mondjuk elég vicces, hogy minden egyes lövés után remeg egyet, de legalább hangulatnövelő.

A feladatok általában sablonra mennek, vagy kulcsokat kell keresgélnünk, vagy egyes szerkezeteket kell felrobbantanunk, amúgy semmi több. Ám színesítésnek raktak bele használható tárgyakat. Mint például a lépegető robot, vagy a kilövőállás. Ezekbe beleülve jóval nagyobb találatokat vihetünk be, mint saját magunk, sőt ajtókat robbanthatunk be, s a lépegetővel pedig jó messzire elgyalogolhatunk. A pályákon azért meg is lehet halni, mivel a ténykedésünk energiára megy, így nem mindegy mit teszünk. Elég ha leesünk egy lávával, vagy savval teli verembe, s egy élettel kevesebb. Ha már életeknél tartunk eszembe jutott még a titkos helyiségek megtalálása, ami nem csak a pálya végi statisztikákon mutat jól, hanem fontos extrákat tartalmaz. Kinek ne kéne például egy kis fegyver utánpótlás, vagy bonusz élet??? Talán ha egyedül nem is, majd akkor ketten! A játék ugyani támogatja az osztott képernyős módot, amellyel már ketten unatkozhatunk a képernyőn.

Akkor lássuk mennyit is ér a Small Soldiers itt november végén. A grafikai szempontokat figyelembe véve sajnos nem a csúcson üldögél, mert nagyon gyatra az a momentum, hogy ha egy nagy teremben állunk, akkor annak a vége igen csak a nagy homályba veszik, s amikor közelednénk a fal felé irtó nagy kockákból teszi ki a képet elénk. Amikor meg forgolódunk elég nevetséges, hogy még nem láthatjuk mi van a terepen, mert a gép akkor rakosgatja ki. A kezeléssel is csak annyi gondom volt, hogy a mozgások száma egy kicsit kevés, más játékban százszor bonyolultabb mozgásokat is végre tudunk hajtani. A zene sem volt az a kiemelkedő valami, de valaminek azért mégis kellett szólnia (minek volt szükség a CD Track-ek alkalmazására?). S ami már végképp nem illett a képbe, hogy nem láttam egy deka animációt sem. Hol vannak az átvezető képek, vagy valami??? Ja, hogy nem fért rá a CD-re? Akkor mondja már meg nekem valaki, hogy egy ilyen középszerű játékon mi foglal ennyit??? Na mindegy. Minden rosszban van valami jó, így itt is kellett valami ilyesmi után vadásznom. Mint ahogyan a moziban is az ifjú titánok ott kurjongattak mellettem, s igen izgalmasan drukkoltak a Gorgonitáknak, úgy gondolom ezzel a játékkal is el fognak tudni szórakozni. Nem szeretnék meghúzni egy vonalat életkor szerint, de 12 év alatti gyerkőcöknek szerintem nem lenne egy rossz vásár, bár a szülők vesszőparipája az erőszakosság azért benne van a játékban egy cseppnyit (de hát melyikben nincs?).

Bagó Péter







SMALL SOLDIERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK
✓ FELTŰNNEK A JÓL ISMERT SZEREPLŐK
× A FILM NEM VOLT ENNYRE GYEREKES

80%



Bust-A-Groove



Bust-A-Groooove! Mennyire jó dolog, hogy az ember a PlayStation segítségével egy szempillantás alatt azzá válhat, amihez egyébként az életben semmi tehetsége sincs. Itt vagyok például én. Egymillió buliban voltam már, de sajnos olyan puska vagyok a tánchoz, hogy ez valahogy mindig kimaradt az életemből. Pedig ha tehetném, úgy nyomnám, mint Travolta a Szombat est lázban! Figuráznék, rongyláb, taposd el a csikket, tekerd be az égőt, szeletelés – de ehhez valami még kéne. De mi????

Tudom! A GROOVE-A-TRON nevű "táncenergia"! Hogy még nem hallottál erről? Na akkor figyuzz! Él közöttünk tíz olyan srác – eh, szóval a srácok közé most a bigéket is beleszámoltam – akik egészen mostanáig teljesen középszerű, vagy még annál is gyengébb táncosok voltak. Jött azonban a GROOVE-A-TRON, a misztikus űrenergia, és mindannyian hirtelen késztetést éreztek arra, hogy megmutassák: ők a legjobbak a világon. Neked nem kell mást tenned, mint valamelyikük bőrébe bújni, megérezni a ritmust, és "túltáncolni" a többieket néhány párbaj keretében!

MENÜ

Kezdés után választhatsz az 1/2 játékos mód, a gyakorlás, és az opciók között. A "Táncbemutató-Dance View" mód egyelőre nem kérhető. Miután kiválasztottad a karaktert, rögtön az akcióba csöppensz. Némi melegítés után elindul a zene!

SZABÁLYOK

A BUST-A-GROOVE-ban az a lényeg, hogy minél jobban táncolj. Bele kell menned a zenébe, ritmusra kell nyomnod az irányító gombjait, magadra kell vonnod a kamera figyelmét – mindezt a lehető legkeményebben, addig, amíg szól a zene. Akit többet mutatott a kamera, az a táncos nyer!

HOGYAN TÁNCOLJ (JÓL)?

A képernyőn látható a két versenyző. Előttük keresztben van egy zöld sáv, a végén a piros részben a Kör gomb jele. A zene ütemére elkezd villogni a zöld sáv (mindenkinek sajátja van), majd minden NEGYEDIK ütemre felvillan a Kör. Oké, számold le a hármat – vedd fel a ritmust – majd a negyedikre nyomj Kört. A következő hármas sorozat végén valószínűleg X-et kell nyomnod. Most újra három villanás, de közben egy irány-nyíl is megjelenik. A három ütem-villanás KÖZBEN nyomd le az irányt, majd a negyedikre a gombot. Ha a MISS felirat jelenik meg, elkéstél a nyomással. Ahogy nyomod a táncot, egyre több nyíl jelenik meg. Ezeket mindig a három zöld villanás alatt kell bevinned (a ritmus itt nem számít), a negyedik ütemre mindig az X/Kör gombot kell megnyomnod. Néha két lehetőség is megjelenik, ilyenkor te döntesz, hogy a nehezebbet vagy a könnyebbet választod-e. Ha elég jól táncolsz, a kamera RÁDKÖZELÍT! Egyenesben vagy! Addig kell táncolnod, amíg végig nem megy a szám.



KOMBÓK

Ahogy egyre többet táncolsz, egyre összetettebb irány+gomb sorozatok jelennek meg. Minél többilyet viszel be sikeresen egymás után, annál nagyobb kombót csinálsz.

SZÓLÓZÁS

Minden pályán mindkét táncosnak lehetősége van a szólózásra. Ekkor a kamera csak őt mutatja, igen közelről. Ekkor lehet néhány igazán cool mozdulatot bemutatni, és feltölteni a teljesítményjelzőt.

A TELJESÍTMÉNYJELZŐ

A táncosok alatt látható a teljesítményjelző csík. Ez olyan ütemben töltődik, amennyire jól táncolsz, ahogyan kombózol. Ha bénázol, lejjebb megy, ugyanez történik akkor is, ha "lenyomnak".

"NYOMD LE" AZ ELLENFELET

Ha az ellenfél túl gyorsan feltöltené a teljesítményjelzőt, le kell nyomni! A felső sarkokban van két sárga fej, ez jelzi a rendelkezésre álló "lenyomásokat". A kiválasztott pillanat negyedik ütemére ne X-et vagy Kört, inkább Háromszöget nyomj, ekkor a másikkal történik egy kis baleset. Ja, és a teljesítményjelzője is kiürül! A "lenyomást" a Négyzet negyedik ütemre nyomásával lehet kivédeni, ha esetleg te kapnád!

TITKOK

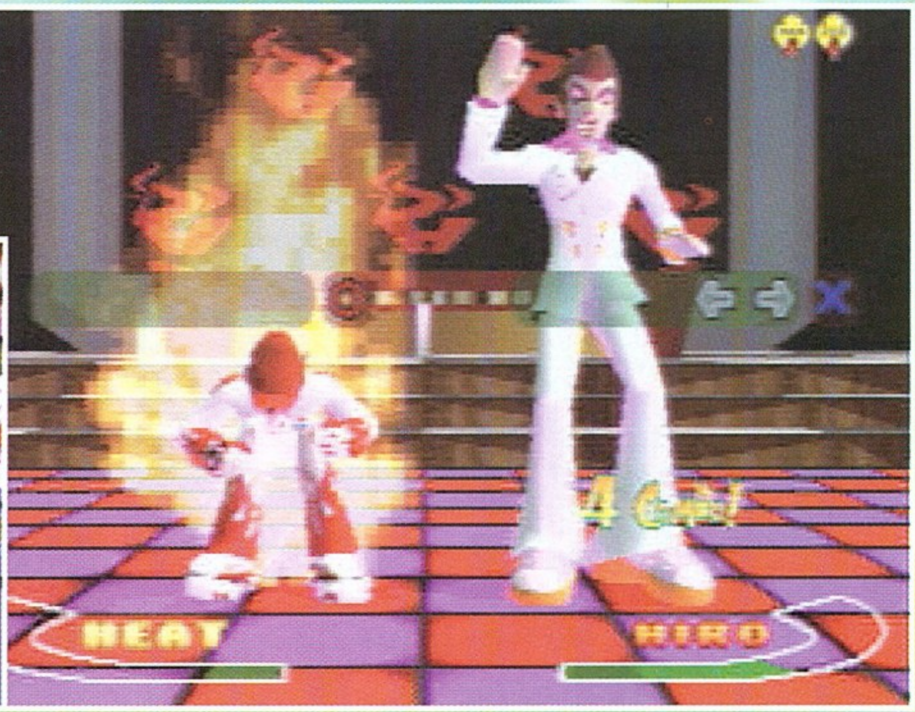
Dance View – Akkor választható, ha Easy módban teljesíted a játékot.
Capoeria: Akkor kapod meg, ha Normal módban leversz minden ellenfelet.
Robo-Z: Hard módban kell végigverned minden ellenfelet.
Burger Dog: Miután megszerezted a fenti két szereplőt, nyomd végig a játékot Hamm-mal, Normal fokozatban.
Columbo: Capoeria és Robo-Z megszerzése után nyerd meg a játékot Shoty-val.
Új öltözetek: Állj a kívánt szereplőre és nyomj Select+Kört.

ÉRTÉKELÉS

A játék kétségkívül fantasztikus. Legalább 50 perc eredeti zene van benne, mindenfajta stílus képviselteti magát, nem is akárhogy! A grafika állati színes, a karakterek baromi helyesek. Azt meg talán nem is kell ecsetelnem, hogy a stílus teljesen eredeti – egyedül a Parappa-t lehet hozzá hasonlítani. Az is megfogott, hogy nagyon sok ügyesség és ritmusérzék kell a játékhoz. Egyszerűen, ha ráérzel a ritmusra és a kezelésre, nem lesz két egyforma táncod! Nem is ragozom tovább, ha valami újra vágysz, szerezz be egy Bust-A-Groove-ot!

Martin





BUST A GROOVE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ RETTENETESEN JÓ ZENE, COOL STÍLUS, SZUPI FIGURÁK
× CSAK 2 JÁTÉKOS MÓDBAN SZÓRAKOZTAT ELÉG SOKÁIG

92%



GAS-O

Gázos barátunk 8 éves kora óta a kémia rabja. Minden napja azzal telik el, hogy mérges anyagokkal kísérletezik – abban a laborban, amit 14 évesen épített magának. Nagy álma, hogy feltalálja a világ "legmérgesebb" gázát. Ehhez a GROOVE-A-TRON erejét akarja felhasználni. Csak 15 éves.





HAMM

Hamm valaha táncos volt, de 30 éves korára a gyorsétermek rabjává vált. Most éppen mint hamburgergyártó kisiparos tevékenykedik. Azt reméli, hogy a GROOVE-A-TRON segítségével majd újra le tud fogyni. Gúnyneve FAT MAN.





FRIDA

A csajszi egészen mostanáig középszerű festőkén tengette életét, de a GROOVE-A-TRON hatására új inspirációt kapott, és szélsebesen a hip-hop nemzet ünnepelt piktora lett. Azt mondják róla, hogy a képei együtt táncolnak vele.





CAPOEIRA

Ez az idegen lény a Capoeira bolygóról jött. Egy üzenetet hozott, amely arról szól, hogy a társai a GROOVE-A-TRON-t békés célokra akarják használni. Legalábbis ezt állítja. De titkon arra vágyik, hogy összegyűjtse a Föld összes fém hirdetőtábláját, amelyen szexi csajok vannak. Az egyikbe ugyanis szerelmes lett ideérkezésének első napján. Titkos szereplő.



HIRO

Olasz születésű, de Japánban él. Hobbija a számítógép. Egész nap csak a szobájában ül a képernyő előtt, és ki sem mozdul sehova. Szombat este viszont felölti a legjobb göncét, és elvonul táncolni. Éppen 20 éves. Gúnyneve DANCING HERO.





KITTY-N

A tündérke minden vágya, hogy híres mozisztár legyen. Jelenleg egy huszadrangú TV sorozatban, a LOVE WARRIOR MIRACLE 5-ban kapott kisebb szerepet. A GROOVE-A-TRON-t felhasználva akar betörni a filmek világába. Éppen csak 16 éves, gúnyneve COS-PLAY WARRIOR.





HEAT

Ez a 19 éves srác valaha autóversenyző volt, de egy baleset következtében csúnyán összeégett az egész teste. Az űrből érkező GROOVE-A-TRON-nak köszönhetően misztikusan gyorsan felépült, és most kedvére uralkodik a lángok felett. Gúnyneve FIRE BOY.





KELLY

A női gúnyneve BABY SUIT. Most 23 éves, és nappal egy irodában dolgozik. Este azonban felölti "speciális" kosztümjét, és titokzatos partikon mulat. Jelenleg amiatt fő a feje, hogy miként fizesse vissza azt a kölcsönt, amelyből új gumiruhát varratott magának.





PINKY

Pinky egy soul-táncos, de születési idejét és korát senki sem ismeri. Előfordul, hogy vetkőző számokat mutat be, néha pedig jövendőmondóként keresi kenyerét. A tarot kártyák olvasásának igen jeles képviselője. Mellékállásban néha bérgyilkos. Misztikus nőszemély.





ROBO-Z

Ezt a hatalmas robotot az ördögi SECRET X szervezet irányítja, akik a GROOVE-A-TRON-t gonosz terveikhez akarják használni. Csak annyit tudunk őkelméről, hogy méretei ellenére modelleket meghazudtolva vogue-ol. Titkos szereplő.



SHORTY

A kisasszony mindössze 12 éves. A papa diplomata, a mama szupermodell – igazi unatkozó milliomos-csemete. Imádja a kisállatokat, az édességet és a játékokat. Most éppen bugyuta együttesek számait gyűjti kazettára. Gúnyneve CRYBABY.





STRIKE

A NOTORIUS banda oszlopos tagja jelenleg a hűvösön csücsül egy kisebb "mellényúlása" miatt. A bentiek vezérként tisztelik. Mostanában alapított egy tánc-csapatot, akik a "szabadság" nevű elérhetetlennek látszó fogalomra esküsznek. Strike 21 éves.



WILD 9

SZOKÁSOS SHINY MINŐSÉG



Egy kicsit meglepődtem, amikor a Shiny legújabb játékában egy teljesen átlagos embert, egy tizenéves srácot kellett irányítanom; az Earthworm Jim kiagyalóitól ez egy kissé szokatlannak tűnt. Ám hamar megnyugodtam: szó sincs arról, hogy az alkotógárda megkomolyodott volna; a főhősön kívül ugyanis nincs senki más, aki holmi emberi vagy egyáltalán földi külsővel rendelkezne. A pihent agyú sztori ezúttal a megelevenedett gonoszról szól. Még valamikor réges régen az emberiség úgy gondolta, hogy mindörökre száműzi a gonoszt. Különböző varázslatokkal összegyűjtötték a káros és gyarló érzelmeket, és bezárták egy misztikus konténerbe, amit aztán kilőttek az űrbe – mint valami szemetet. Sokszáz éves bolyongás után azonban ez a sok gonoszság egyszer csak öntudatra ébredt, és fizikai formát öltött. Ezt a megtestesült gonoszságot most úgy hívják, hogy Karn. Karn immár egy hatalmas, két futballpálya méretű hústömeg, vörösen izzó szempárral – ám egyelőre még tehetetlenül csüng a tróntermének mennyezetéről. Egyetlen gondolat foglalkoztatja ezt a szörnyeteget: genetikailag megtervezni egy tökéletes harcost, amibe aztán beleköltözhet a gonosz lelke. A kísérletei azonban kudarcba fulladnak: kontár munkájának eredményeként létrejön az Andromeda csillagköd, melyet különböző planéták és civilizációk esztelen keveréke népesít be. Látva, hogy milyen szánalmas eredményt ért el, Karn most már azon fáradozik, hogy elpusztítsa az összes félresikerült világot. Akad azonban kilenc vadóc tinédzser, akikkel Karnnak még gondjai lehetnek. Egy kilenc tagú banda, mely a világ kilenc különböző civilizációjából verbuválódott össze; élén egy emberi lénnyel, Wex Major-rel...

Le sem lehetne tagadni, hogy a Shiny készítette ezt a játékot: tisztára Earthworm Jim-es hangulatú (és stílusú) az egész, csak épp 3D-s hátterekkel. Mindenfelől mutáns lények bukkannak elő szuper rajzfilmes stílusban, helyszínenként pedig ördögi gépezetek, vagy épp egy romos város szolgál. A bandának 13 bolygót kell felszabadítania, azaz ennyi hosszabb-rövidebb pályát tartalmaz a játék. Ahogy a Shinytól már megszokhattuk, a pályák között akad néhány egészen sajátságos stílusú is: van például, ahol egy megfigyelő



robotot kell üldöznünk egy meteoritmezőn át, és van olyan is, ahol egy csőben zuhanunk, és zuhanás közben kell bunyóznunk Karn katonáival. A játék legnagyobb része azonban az iszonyú hosszú platform-részekből áll. Ezeknél a szokásos metódust kell követni: különböző akadályok elhárításán, és ajtók kinyitásán keresztül el kell jutnunk a pálya végéig. Ami azonban nem szokásos, az Wex fegyvere. A Rig egy egészen különleges eszköz, amit Wex a vállán visel, s melyet egy speciális kesztyűvel lehet működésbe hozni. Wex karjából ilyenkor egy cikázó energianyaláb lövell ki, amivel szinte bármit és bárkit meg lehet fogni, és el lehet hajítani. Ezzel tudjuk a kulcsos blokkokat a helyükre vinni, és ezzel lehet verekedni is. Wex tehát a szó szoros értelmében elkalapálja az ellenfeleit: háromszor-négyszer odacsapja őket a földhöz, és már nem is marad bennük élet. A rend kedvéért azért fel lehet venni rakétákat, meg gránátokat is, de mivel ezekből csak kevés lehet nálunk, inkább csak a nagyobb gépezetek tropára vágásánál van szerepük.

A Riget ezen kívül Wex úgy is tudja használni, mint lasszót (egy újabb Earthworm Jim vonás), azaz bizonyos kampókba be lehet akasztani, és át lehet lendülni a segítségével.

Nos, mindeddig csak Wexről szóltunk, pedig a barátai legalább olyan fontosak. A haverokkal az egyes platform-részek vége felé találkozhatunk; miután kiszabadítottuk őket, a segítségünkre lesznek. Egészen rendkívüli szerzetekkel hoz minket össze a sors, elég ha csak Nitrot, a bomba-embert említjük, aki amint magára hagyjuk, nyomban felrobban, de utána pillanatokon belül "összeszedi magát". Nitroval például kemény páncélajtókat lehet áttörni. A lényeg az, hogy ezeket a barátokat mindig elvezessük a vész-teleportokig, amelyeken keresztül távozhatnak.

A Wild 9-ban nekem a legjobban az tetszett, milyen változatos halálnemekben részesíthetjük az ellenségeinket. Nem is tudom, hogy ki a gonoszabb: Karn avagy hősünk. A legtermészetesebb dolog, hogy egy tövisekkel teli árkon úgy kell átkelni, hogy belehajítunk egy katonát, majd átgázolunk az agonizáló testen. Vagy az is jó, ahogy a húsdarálóktól szabadulunk meg: túl kell terhelni őket 3-4 fickó beadagolásával. És az a hang, ami a feltrancsírozást kíséri! Aki szereti a fekete humort, jól fog szórakozni. A városi pályán még az égő autókat is az ellenfeleink testével kell megcsapkodnunk. (Oltás gyanánt.) Mondjuk az ellenfeleink rakétái és ütései elég gondot okoznak ahhoz, hogy örömünket leljük az efféle kegyetlenkedésben. Meg aztán néha muszáj is kibabrálni a jómadarakkal: vannak például robotrepülők, amik a mozgásra támadnak. Ha nem dobunk nekik oda egy csalit, minket lőnek szitává.

Ahogy haladunk előrébb, a pályák úgy egyre hosszabbak és keményebbek. Emlékszem például hogy örültem, amikor sikerült legyőznöm az első főellenséget, egy gigantikus robotot, aki aknákat köpködött. Aztán arra is emlékszem, milyen fancsali képet vágtam, amikor csak a robot karja szakadt le, amin keresztül felkapaszkodhattam a következő platformra – magyarul még a pálya harmadánál sem jártam. A robot – most már elmondhatom – még kétszer tér vissza: mindig úgy kell intézni, hogy a saját aknájába csapjon/fejeljen bele. A Shiny tehát nem hagyta cserben a régi rajongóit; a Wild 9-nal ismét a jól bevált játékmenetet hozták, de most már a PlayStation technika színvonalán. Összehasonlításképpen míg Jimnél 3000 kézzel rajzolt animációs fázist alkottak, úgy most 60.000-re volt szükség. Engem csak egy dolog aggasztott: a kevés élet, ami még el is mentődik a pályák utáni állásmentésnél. Folytatási lehetőségeket ráadásul csak 99 fogaskerék begyűjtéséért kapunk (pályánként). Ezt azonban végül is sikerült megoldanom: mivel vissza lehet menni a régebbi pályákra, elég pár pillanatra belépni mondjuk a Craterscape pályára (kilépni a pause menüből lehet), s ott rögtön az első oszlop mögött mindig felvehetünk egy extra életet.

Vári Zoltán







WILD 9

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ ELKÉPESZTŐ ELLENFELEK, JÓ KIS FEKETE HUMOR
× TÚLBONYOLÍTOTT CONTINUE-RENDSZER

89%

KÓD-X

BANJO-KAZOOIE TIPPEK

Na kérem... Nem is tudom volt-e már olyan játék, amit több mint 30 órán keresztül nyüstöltem, márpedig a Banjo-Kazooie számlálója ennyi tiszta játékidőt mutatott, amikor végre sikerült benne mindent összeszednem. Úgy döntöttem, véres verejtékkel szerzett tapasztalataimat közkinccsé teszem – döntésemet pedig tett követte, így született az alábbi tipphalmaz. Igazság szerint mondjuk még ennek segítségével sem lesz könnyű dolgotok, hiszen a hely szűke miatt most csak a legfontosabbakat írtam le, vagyis a fontosabb kapcsolók, a puzzle-darabok, és a Jinjok (a kis manók) fellelhetési helyét. Persze miközben a hangjegyeket keresitek, a Mumbo tokenekre, az arany méhsejtekre és az extra életekre úgyis valószínűleg rábukkantok.

GRUNTILDA'S LAIR

Az összekötő szintként működő barlangban sok puzzle majd csak akkor jelenik meg, ha már a hozzájuk tartozó boszorkányos kapcsolót aktiváltuk.

A puzzle-darabok:

1 - Balra rögtön, ahogy bemegyünk.

2 - A Mumbo's Mountain bejárata fölött. Termesszé kell változnunk, hogy fel tudjunk érte mászni.

3 - A kalózhajóra lövi majd ki az ágyú a Treasure Trove Cove-nál. (lásd még: Treasure Trove Cove)

4 - Amegjelenéséhez Grunty kiemelkedett szemeit kell letiporni. (lásd még: Clanker's Cavern)

5 - A nagy Grunty-szobor belsejében, a rács mögött. A Gobi's Valley előtti vázán keresztül juthatunk be. (lásd még: Bubblegloop Swamp)

6 - A Freezy Peak bejárata felett, jó magasan. Repülni kell, hogy elérjük. (lásd még: Freezy Peak)

7 - A múmia szarkofágjában. (lásd még: Gobi's Valley)

8 - A nagy Grunty-fej üvegszemében, amit szét kell törni. (lásd még: Mad Monster Mansion)

9 - A vízzel elárasztott teremben, ahol az akna úszkál. (lásd még: Rusty Bucket Bay)

10 - A Click Clock Wood bejáratával szemben a fán, egészen magasan. Méhecskévé kell változnunk, hogy elérjük. (lásd még: Click Clock Wood)

MUMBO'S MOUNTAIN

A puzzle-darabok:

1 - Congánál, a gorillánál úgy helyezkedjünk, hogy az ostoba állat a narancsos blokkokat találja el a narancsaival.

2 - Ajándékozzuk meg Chimpyt, a majmot egy naranccsal. A narancsot Conga fájáról lopjuk el.

3 - Chimpy a narancsért cserébe kiemel nekünk egy farönköt, amin keresztül felmászhatunk Congával egy magasságba. Onnan tüzeljük a gorillát tojásokkal - néhány találat után miénk a puzzle.

4 - A kövekből álló megalitkör közepén, balra a termeszvártól.

5 - Az egyik nádkunyhóban, amit lapítsunk szét.

6 - Mumbo házának az egyik szemében - a magas-ugrással juthatunk fel (Z+A).

7 - Tojásokat kell lőni a forgó Juju bálvány szájába, amíg az el nem fogy.

8 - A falut és a kezdőpontot összekötő ösvény közelében, a domb egyik kiugró részén.

9 - Miután termesszé változtunk, másszunk fel a termeszvár tetejére.

A Jinjok:

1 - Rögtön a kezdőpontnál jobbra, egy magasabb platformon.

2 - A hídnál jobbra, a vízben egy kis szigeten.

3 - A domb oldalán egy kis kiugró részen.

4 - A megalitkör tetején.

5 - Az egyik nádkunyhóban.

Boszorkányos kapcsoló:

Chimpy platformján felmászva, majd balra elindulva találhatjuk meg. Hatására jelenik meg a pálya bejáratánál a Puzzle.

TREASURE TROVE COVE

A puzzle-darabok:

1 - Nippert, a rákot meg kell csipkedni a szeménél néhányszor, majd a kagylója belsejében találjuk a puzzlet.

2 - Blubber kapitánynak fel kell hoznunk mindkét kincsét. Mindkettőt a hajó belsejében találjuk: egyrészt a víz alól, oldalról juthatunk be, másrészt a fedélzetről, a csapóajtó betörésével.

3 - Az ugróláb-panelek segítségével egy bemélyedéshez juthatunk a hegy oldalán, ott van a puzzle.

4 - Két tojást kell Leakybe, a vödörbe pottyantani, mire leereszkedik a homokvárról a víz. Bent (a beak buster mozdulattal) ki kell betűznünk, hogy BANJOKAZOOIE.

5 - A harapós ládában, bent a hegy belsejében, ahová csak repülve lehet feljutni. (Például a hajó árbócáról.)

6 - A téglatorony tetején fel van rajzolva egy kereszt, azt kell megtaposni. A kereszt ekkor egy nyílra vált, ami azt mutatja, merre lesz egy következő kereszt – repülve jussunk el oda. Ezzel a metódussal még néhány kereszthez juthatunk, majd az utolsó előtti helyen a kereszt egy kérdőjelre vált. Innen azonban már szabad szemmel is jól látni a tenger felé az utolsó keresztet, amit megtaposva egy kincsesláda kerül elő. A menekülő kincsesládát is törjük szét – benne van a puzzle.

7 - A téglatorony közelében néhány platform, illetve lebegő láda vezet a tenger felé – ha követjük az utat, egy újabb puzzlehoz jutunk.

8 - A lépcsőkön felmászva az egyik aknával védett medence alján.

9 - A világítótorony tetején. Repülve, vagy a hegy belseje felől (előbb felrepülve a feljáróhoz) mászva közelíthetjük meg.

A Jinjok:

1 - A kis stég alatt a tengerben, rögtön a kezdőpontnál.

2 - Az egyik ugrólábas pilléren.

3 - A hajó árbócának a legtetején.

4 - A vízzel teli medencéknél, egy keskeny pallón megközelíthető részen.

5 - A világítótorony tövében, az egyik fán.

Boszorkányos kapcsoló:

A világítótorony mögött kell keresni, ez fogja a kinti ágyút működésbe hozni.

CLANKER'S CAVERN

A puzzle-darabok:

1 - Clanker kiszabadításáért kapunk egyet, amihez át kell úsznunk a mélyben fellelhető zár kulcsán háromszor.

2 - Ha Clankernek jobbról kilőjük az aranyfogát, a szájában találjuk a következő darabot.

3 - Clanker orrlyukát egy csavar zárja le időről időre, amit kilő a magasba. Ha a csavart liftnek használjuk, fent néhány platformot, és egy újabb puzzlet találunk.

4 - Clanker bal uszonyánál lemerülve a barlang falán egy rácsot láthatunk, mögötte egy újabb puzzle-darabbal. A rácstól balra megtalálhatjuk a bejáratot is, ami elvezet a rács mögé.

5 - Clanker farokuszonyára felkaptatva egy platformra tudunk átugrani. Onnan már csak ki kell lőni a szemközti rácsot, és máris megvan, amit kerestünk.

6 - Ugyanitt a víz alatt is van egy bejárat, melynek a végében mutáns rákokat kell széttipornunk a következő puzzle reményében.

7 - Másszunk be Clanker orrlyukán, majd jussunk át a forgó pengék között.

8 - Clanker gyomrában időre át kell úszni a karikákon - mindig a zöld színű karika a következő. A verseny jutalma a puzzle.

9 - Még mindig Clanker gyomrában, ha a farok felé vezető folyosón megyünk tovább (csak repülve lehet odajutni), Bottleshoz jutunk, aki megtanít minket sérthetetlenné válni. Ezzel a tulajdonságunkkal végigmehetünk a kikerülhetetlenül sebesen forgó pengék között, s miénk a puzzle.

A Jinjok:

1 - A kezdő teremben, ha felmászunk a létrán, és ügyesen egyensúlyozunk a csöveken, a középső platformon vár ránk az első.

2 - Clanker bal uszonyáról ugorjunk át az ugróláb-panelhoz, s arról pedig tovább balra, s másszunk fel a kapaszkodón. A Jinjot a vastag csőben találjuk - törjük be a rácsot.

3 - Miután kiszabadítottuk Clankert, a kovácsüllő túloldalán vár ránk egy Jinjo.

4 - A Clanker jobb kopoltyújánál a barlang falán van egy bejárat, amin keresztül egy újabb Jinjohoz jutunk

5 - Clankernek a bal kopoltyúján belül - még mielőtt bejutnánk a gyomrába - van egy járat lefelé, ott is rejtőzik egy Jinjo.

Boszorkányos kapcsoló:

Ahogy beesünk Clanker orrlyukán, rögtön ott van a kapcsoló. Ez emeli ki a Grunty szemeit a padlón, a barlangban.

BUBBLEGLOOP SWAMP

A puzzle-darabok:

1 - Törjük fel a nagy tojást mindig az X-szel jelölt pontra mérve az ütéseket/taposásokat.

2 - Aktiváljuk a puzzle-kapcsolót a mocsárban, mire csak egy kevés időt kapunk, hogy pallókon elegyensúlyozzunk a célig.

3 - Az összes békát ki kell nyírni a mocsár közepén.

4 - Egy-egy ugrással masszírozzuk meg az óriásteknős lábait, mire tőle is kapunk egy ajándékot.

5 - Másszunk be a teknős páncéljába, majd bent a megadott sorrendben szólaltassuk meg újra a kis teknőcöket.

6 - Etessük meg tojással az öt aranykrokodilt.

7 - Másszunk fel a fán épített faluhoz, és törjük szét a legfelső kunyhót.

8 - A labirintus végében egy újabb puzzle-kapcsoló vár ránk, itt ismét a gyorsaság a lényeg.

9 - Változzunk krokodillá, és verjük meg Mr Vile-t a kukacevő versenyben. Mindig csak az adott színű kukacokat szabad megenni. (Mivel több körös a verseny, a futócipőket későbbre érdemes hagyni.)

A Jinjok:

1 - Rögtön balra az első hídtól.

2 - Egy barlangban, nem messze a második puzzle-tól.

3 - Tanktup, a termetes teknős mögött.

4 - A nagy krokodilfej mögött, egy nádszál tetején.

5 - A falu aljánál, a mocsárban. (Krokodilként kell megközelíteni.)

Boszorkányos kapcsoló:

Az egyik kunyhó alatt van a faluban. Ez a kapcsoló nyitja fel Grunty szobrának a kalapját.

FREEZY PEAK

A puzzle-darabok:

1 - Ha lecsúszunk a hóember sáljáról a szánkóval, pont Boggy, a jegesmedve hasára érkezünk, aki így köpi ki nekünk az első darabot.

2 - A "zuhanó-bombázó" mozdulattal a hóember mindegyik gombját meg kell nyomni.

3 - Ugyanezzel a mozdulattal célba kell vennünk a gonosz hóemberek kalapját, s mindegyikkel végeznünk kell.

4 - Egy puzzle a hóember pipájában van.

5 - Törjük szét a karácsonyfaizzók dobozát, és biztosítsuk számukra az utat az izzó-falók kordában tartásával. Ha tíz izzónak sikerül eljutnia a fához, megjelenik egy kapcsoló a fa talpa mögött. Ebbe néhány tojást belelőve kigyullad a csúcsdísz, s nekünk ezen kell átrepülnünk néhányszor, hogy a fa belsejében megjelenjen a puzzle. (A fa törzsén lehet felmászni érte.)

6 - Gyűjtsük össze az ajándékokat a karácsonyfa belsejéből, a hóember mögül és a hóember orráról, és ajándékozzuk meg a medvebocsokat.

7 - Változzunk át rozmárrá, és álljunk ki Boggyval, a medvével egy szánkóversenyre – ha győzünk, a jutalmunk egy újabb puzzle.

8 - Egy puzzlet, Wozzánál, a rozmárnál is találunk.

9 - Ezután változzunk vissza, és most normális alakban is versenyezzünk.

A Jinjok:

1 - Az ajándékkupac tetején, Bottles túrása mellett.

2 - A hóember seprűjén.

3 - Wozza barlangjában, egy oldalsó nyílásban.

4 - Mumbo feje felett, a házában.

5 - Mumbo házától balra fordulva egy közönséges ház mögött.

Boszorkányos kapcsoló:

Az egyik gonosz hóember alatt van - ez nyitja ki az adventi naptár ablakát a barlangban.

GOBI'S VALLEY

A puzzle-darabok:

1 - A Jinxy szfinx előtti kaktuszokról a szobor mindkét orrába egy tojást kell lőni: így nyílik ki a bejárat a szobron. Bent hasonlóképpen, a szoborfejekbe lőve lehet a szőnyegekkel felemelkedni.

2 - Jinxy hátáról indulva emelkedjünk a magasba, és repüljünk át az összes aranykarikán.

3 - A Kazooie-val díszített piramis mögött Grabba, a homokból előbukkanó múmia (pontosabban csak a keze) birtokol egy puzzlet. Tőle jobbra, a dombon találhatunk futócipőt, csak ennek segítségével tudjuk utolérni.

4 - A "csigalépcsős" piramishoz szintén szükségesek a futócipők. A piramis tövében, a kapcsolóval nyithatjuk ki az építmény tetejét, majd nagyon kell sietnünk, hogy felérjünk.

5 - Nyissuk fel a nappiramist a csúcsán lévő kapcsolóval, és játsszunk memóriajátékot a kövezet lapjainak az átfordításával. (A múmiát az aranytollak segítségével intézhetjük el, de nem muszáj.)

6 - A varázsszőnyegre felugorva keressük meg Gobit, a tevét, és törjük szét a követ, amihez kikötötték.

7 - Gobi meg sem áll az oázis kiszáradt fájáig - mi is menjünk utána. Öntözzük meg a fát a teve hátát megtaposva.

8 - Álljunk rá a mozgó fejek előtti pillérekre, és próbáljuk eltalálni tojással a fejeket. Ha ez sikerül, egy újabb piramis emelkedik ki a földből. Bent egy labirintuson kell határidőre átvágnunk, majd a sírkamrában a szarkofágban megtalálhatjuk a következő darabot.

9 - Használjuk a zuhanó bombázó mozdulatot a Kazooie-céltábla eltalálásához. A kinyílt piramisban pottyantsunk néhány tojást a mozgó tálba, mire megnyúlik a kígyóbűvölő kígyója. Másszunk fel rá, és miénk a puzzle.

A Jinjok:

1 - Rögtön a kezdésnél, mögöttünk van egy.

2 - A nappiramis hátánál, a beugróban.

3 - A labirintusos piramis legaljánál. (Amit később beborít a víz.)

4 - A labirintus után, az egyik edényben.

5 - Jinxy belsejében, egy szőnyegen.

Boszorkányos kapcsoló:

A labirintus egyik zsákutcájában. Ez aktiválja a puzzle-t kinn, a barlangban, a szarkofág tetején.

MAD MONSTER MANSION

A puzzle-darabok:

1 - A házba a kandalló kéményén át hatoljunk be, majd csakis a székeken keresztül haladjunk, ugyanis a padló recsegése felébreszti az alvó szellemet. Ha elég óvatosak vagyunk, simán átmehetünk a szellemen, aki a puzzlet őrzi.

2 - A pince egyik hordójában. Tojással lőjünk bele.

3 - Rakjunk egy tojást a templom melletti edényék mindegyikébe.

4 - Az egyik sírkőről indulva másszunk fel a templom harangtornyába.

5 - A kút vödrében.

6 - Hatoljunk be a szakadozott tetejű házba, és bent az üvegpohár tetejére állva betűzzük ki, hogy BANJOKAZOOIE.

7 - A templom orgonáján játsszuk el Motzhand után a dallamot.

8 - Törjük ki a házon a mellékhelyiség ablakát, változzunk át tökfejjé, és ereszkedjünk le a klotyón. A ház tetejéhez a francia-kert la-

birintusának egy zárt "szobájából" lehet feljutni - ide csak tökfejként lehet bejutni, mivel csak egy kis nyílás vezet be.

9 - Még mindig tökfejként ereszkedjünk le az esőcsatornán is. Az esőgyűjtő hordóban egy újabb puzzle-darabot találunk.

A Jinjok:

1 - A ház tetején, a kisebbik kéményen.

2 - A ház halószobájában, az ágy legtetején.

3 - A zöld savmedence fölött.

4 - A labirintusban.

5 - Az egyik hordóban, a pincében.

Boszorkányos kapcsoló:

A templom belsejében, a tetőgerendázaton található – csak repülve lehet megközelíteni. A Grunty-szobor szemében található puzzlet aktiválja.

RUSTY BUCKET BAY

Ennek a pályának a kinyitása kicsit bonyolultabb, mint a többié, ezért részletesebben kitérnék rá. Szóval a szükséges képet azon a folyosón találjuk, ami a pálya bejáratánál is magasabban nyílik. Ezt a folyosót úgy érhetjük el, ha megemeljük a vízszintet. A vizet szabályozó kapcsolót szintén a barlangban kell keresnünk, méghozzá a Mad Monster Mansion bejárata mögötti kis kriptában. A kriptába a kitörött ajtódeszkánál juthatunk be, de csakis tökfejjé zsugorodva. A kapcsolót a koporsóban találjuk.

A puzzle-darabok:

1 - A hajó elejében egy ketrec alatt van egy puzzle – a ketrecet a daruval lehet leemelni. A daru kapcsolójához a dróton keresztül mászhatunk át, de miután felemeltük a rácsot, csak rövid időnk van visszasietni a hajóra.

2 - A létrákat használva másszunk fel a kémények tetejéhez; az elülső kéményen lesz egy puzzle.

3 - A kezdőponttól balra fizessük be a lyukba a "vámot" néhány tojás formájában, mire megjelenik egy híd. Ezen keljünk át, s törjük be a csónakház tetőablakát. Bent át kell jutni a ládákon, s miénk a puzzle.

4 - Egy másik rakodódarun egy nagy adag TNT van – a daru kapcsolójával robbantsuk be a hajó raktérének az ajtaját. A raktérben egy életre kelt ládát kell feldarabolnunk, aki persze nem hagyja magát!

5 - A hajó hátuljánál másszunk le a szellőzőcsatornán, és az ott lévő kapcsolóval lassítsuk le a gépház propellerjeit. Ezután törjük be az apró ajtót a kémény tövében, és ereszkedjünk le a gépházba. Némi ügyességgel át lehet kelni a propellereken, és ott vár ránk az ötödik darab.

6 - A gépházban található két kapcsolóval leállíthatjuk a hajócsavarokat. NAGYON kell sietnünk a hajó hátuljához, majd ott a hajócsavarok mögé kell beúszni.

7 - A hajó oldalán olvashatunk egy számot (312-111): ebben a sorrendben kell a hajókürtöket megszólaltatni.

8 - Ismét a hajó orránál keressünk olyan kabinablakokat, amelyek átlátszóak. Ezeket betörhetjük, s az egyik ilyen mögött egy újabb puzzle-darabra bukkanunk.

9 - A hajó horgonya alá egy delfin szorult be. Őt úgy tudjuk kiszabadítani, ha a lánc mentén beúszunk a hajóba, s ott lenyomjuk a kapcsolót. Ezért az akcióért is egy puzzle jár.

A Jinjok:

1 - A savmedencében, egy hordón.

2 - A cápás részben, a harangos bóján.

3 - A kezdőponttól jobbra, a rács alatt - csak a víz alól lehet megközelíteni.

4 - A három kék konténer közül a középsőben – a tetején lévő nyíláson mehetünk be.

5 - A legdrágább (az utolsó) híd előhívása után egy keskeny platformon.

Boszorkányos kapcsoló:

A hajó hátuljánál lévő épület tetején. A TNT-s ládát tartó daru tetejéről lehet átugrani hozzá.

CLICK CLOCK WOOD

A Click Clock Woodot nyitó kép csak akkor lesz kirakható, ha letaposssuk a bejárattal szemben, a jobb szélső fa belsejében található boszorkányos kapcsolót.

A puzzle-darabok:

Ez a legnagyobb pálya, hiszen ugyanazt a helyszínt négy évszakban lehet bejárni. A tavaszi pályát nyitó kapcsolót az összekötő szinten találjuk, ám a többit mindig majd a pályákon.

1 - Tavasszal egy kis kertet találhatunk, ám még nincs beleültetve semmi. Pottyantsunk a középső lyukba néhány tojást. Ha már elzavartuk a sivatagból a tevét, a mi virágunk mellé fog költözni, tehát itt is használt vehetjük a víztartalékának. Nyáron és ősszel is taposuk meg a pöpit! A növény egy puzzle-lal hálálja meg a törődést.

2 - Törjük fel Eyrie, a sasfióka tojását tavasszal, majd etessük meg őt nyáron öt kukaccal, ősszel pedig tízzel. Ha télen ismét elnézünk hozzá, ő is egy puzzlet ad ajándékba.

3 - Tavasszal a fa legtetején lévő "szobában" (az ajtót törjük be), a törzs mögött kutakodjunk.

4 - Még ennél is magasabban, szintén tavasszal találhatunk még egy darabot, de ezt már csak mint méhecske tudjuk elérni. A puzzle egy húsevő növény felett van, de az a méhecskére nem veszélyes.

5 - Nyáron leapad a tó vize, és így széttörhetjük a hód házát eltorlaszoló sziklát. A jutalmunkért azonban "meg kell várnunk" az őszt, mivel a hód lakásába csak a vízen keresztül tudunk feluszni.

6 - Nyáron törjünk be a méhkasba (felülről), és verjük vissza a ránk támadó méheket.

7 - Szintén nyáron, amikor a fát körbeölelő gyűrűről feljebb indulunk, ne balra, hanem jobbra menjünk, s a leveleken ugráljunk át.

8 - Őszre felépül a fán a faház, a belsejében pedig egy újabb puzzle vár ránk.

9 - Ősszel a mókusnak is segítenünk kell élelmet gyűjteni: a hat makkot a környező rámpákon, a mókus házában, illetve a közeli, betörhető ablak mögött találjuk.

A Jinjok:

1 - Tavasszal, a fa tetejénél lévő ajtónál - méhecskeként könnyű megtalálni.

2 - Tavasszal csak méhecskeként lehet bemenni a méhkasba, s így ott találunk egy Jinjot.

3 - Nyáron, rögtön ahogy belépünk a pályára, balra van egy manó - teljesen ellepi a magas aljnövényzet.

4 - Ősszel az egyik levélkupac tetején a virágnál.

5 - Télen Mumbo házának tetején.

Boszorkányos kapcsoló:

Télen, amikor éppen a gonosz hóembereket irtjuk a zuhanó tűmadásunkkal, a egyik előtt fedezhetjük fel a kapcsolót.

GRUNTY

A boszorkány társasjátékához sajnos nem tudok különösebb segítséget nyújtani – a kvíz kérdéseket az angol nyelv ismerete feltétlenül ajánlott. Ennek hiányában javaslom, hogy jegyezzétek fel a jóságos boszorkány történeteiből a villogó részeket – ezek lesznek ugyanis a Gruntyra vonatkozó kérdésekre a válaszok. A Banjo-Kazooie mezőknél azonban sajnos ez nem segít, hiszen ott magával, a játékkal kapcsolatban lesznek kérdések. Ezeken kívül a hangjegyes mezőknél a zenéket és a hangokat kell pályákhoz, illetve szereplőkhöz társítanunk, a szemmel jelölt mezőknél pedig egy apró részletből kell felismernünk egy-egy pályát. Vannak akció-részek is: az órás mezőknél időre kell valamelyik verseny-epizódot lejátszanunk. Fontosak még a halálfejes mezők: ezeknél véletlenszerűen kapunk kérdéseket, és egyetlen hiba elég a halálhoz. Az ilyen mezők ellensúlyozására lettek kitalálva a Joker mezők: ha helyesen válaszolunk, utána kétszer jokerezhetünk, azaz a nehezebb mezőket egyszerűen átugorhatjuk.

Végül néhány tipp a boszorkány legyőzéséhez. Amikor Grunty megpróbál elütni minket, nem nehéz elugrani – amikor bedőlgik a seprűje, akkor támadjunk. A célkövetős varázslatai ellen ne sajnáljunk aranytollakat használni. Ezután a boszorkány tűzlabdákat kezd dobálni, ám ezeket is könnyű kikerülni – csak be kell ijeszteni Gruntyt, hogy rossz irányba dobja őket. Mindig várjuk meg a negyedig tűzgolyót, s utána a várfokra felállva tüzeljünk a tojásainkkal. A harmadik menetben mi is repülni fogunk; itt a szokásos módszert, a zuhanó támadást kell alkalmaznunk. Ezután Grunty pajzsot von maga köré: ezt az időközben megjelenő Jinjok kiszabadításával törhetjük meg. A kőbe zárt Jinjokat a talapzatukba (a lyukba) tüzelve tehetjük szabaddá. Végül ötödszörre a böhömnagy Jinjonatort kell Gruntyra szabadítanunk. Ekkor a boszorkány már egyfolytában támad, ezért csak azt az időt használhatjuk ki, amikor a legerősebb, a célkövetős varázslatát bocsátja ránk. Miután az aranytollakkal ezt kivédtük, akkor löjünk bele a szobor talapzatába. Sajnos a nyílásokat mind a négy oldalon le kell zárni... A dolog azonban megéri a fáradságot, hiszen az egyik leghosszabb Nintendós végjáték következik, és amint azt a régi Rare-rajongók már sejthetik, ezzel még mindig nincs egészen vége! Igaz, a titkos helyszíneket állítólag majd csak a játék következő részével lehet behozni, de reméljük, hogy azért van rá más mód is. Ha megtudunk valamit, ígérjük Ti lesztek az elsők, akik értesültök róla.

A CSALÁSOK

Az augusztusi számunkban olvashattatok már néhány kódot, ám az igazi csalások az alábbiakban következnek. A bevitelükhöz még csak le kell mennünk a Treasure Trove Cove pálya homokvárába, és ott le kell ütnünk a kövezet megfelelő betűit. Ahogy belépünk a várba, betűzzük ki, hogy CHEAT – ennek minden egyes betűjére egy bögés lesz a válasz. (Ha elrontanánk, menjünk ki, és jöjjünk be újra.) Rögtön ezután lesznek bevihetők – mulatságos rímek formájában – a kódok. A betűkre látszólag nem reagál a gép, ám ha nem hibázzuk el, az utolsó betű után mindig lesz egy újabb bögés. (A CHEAT-et mindegyik előtt, külön-külön be kell vinni.)

Örök levegő a víz alatt:
GIVETHEBEARLOTSOFAIR

Kifogyhatatlan munició (tojások):
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS

Örök aranytollak (pajzs):
AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO

Örök piros tollak (a repüléshez):
NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY

Örök Mumbo tokenek:
DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO

Kifogyhatatlan élet:
MANYGOESWITHLOTSOFBANJOS

Maximális életerő:
ANENERGYBARTOGETYOUFAR

NINTENDO 64 CSALÁSOK

MISSION: IMPOSSIBLE

A kódokat a pályaválasztó képen kell beírni:

7.65 Hangtompítós pisztoly — C-Fel, Balra, C -Jobbra, C-Balra, C-Fel

30 táras UZI — C-Jobbra, C-Balra, C-Jobbra, C-Le, Jobbra

9mm-es pisztoly — Jobbra, Balra, C-Le, C-Fel, C-Fel

Mini rakétavető — Jobbra, Balra, C-Balra, C-Jobbra, C-Le

Buci fejek — C-Le, Jobbra, C-Fel, Balra, C-Balra

Buci lábak — C-Le, Jobbra, Z, C-Jobbra, C-Balra

Gyerek mód — C-Le, C-Fel, Jobbra, Balra, Z

Turbó Mód — C-Fel, Z, C-Fel, Z, C-Fel

Sérthetetlenség — Jobbra, Z, C-Le, Jobbra, C-Le

Végtelen töltény — C-Fel, Z, C-Balra, Z, Balra

MORTAL KOMBAT 4

Csaló menü:

A főmenüből lépj az Options képernyőre, ahol a Continues menüponton tartsd lenyomva a Blokk és Futás gombokat, addig, míg be nem jön a csalómenü.

Goro:

Üsd be a csaló menüt, majd lépj a karakterválasztó képernyőre. A Hidden gombon tartsd lenyomva a Futást és lépkedj fel Shinnok képéig. Rajta nyomd le a Blokkot és máris Gorot irányíthatod.

Noob Saibot:

Üsd be a csaló menüt, meg a Noob Saibot Kombat kódot és így lépj a karakterválasztó képernyőre. A Hidden gombon tartsd lenyomva a Futást és lépkedj fel Reiko képéig. Rajta nyomd le a Blokkot és máris Noob Saibot-ot irányíthatod.

Meat:

A karakterválasztó képernyőn a Group módot választva mindig nyerned kell. Egy újabb választás esetén megint a Group-ot válaszd. Mire végigmész az összes szereplőn, és elölről kezdődik a Group, új karaktert irányíthatsz, ő Meat.

Johnny Cage James Bond ruhája:

A karakterválasztó képernyőn állj rá Johnny-ra, majd háromszor pörgesd meg (Start + Kisütés). Ekkor Bond úrhoz hasonlóan Cage barátunk is pisztolyt ránt elő és kinézetében is igen hasonlatos lesz vele.

GOLDENEYE 007

Az olvasóink közül néhányan nagyon nagy mágusok a Goldeneye-jal, erre utal legalábbis, hogy már az extra pályán, vagyis az egyiptomi helyszínen járnak, amihez ugyebár Secret Agent fokozaton kell végignyomni a küldetéseket. Közülük most azoknak szeretnénk segíteni, akiknek problémájuk akadt az aranyfegyver felvételével.

A tényállás tehát a következő: ott állsz egy nagy terem előtt, előtted az aranyfegyver, ám amint elindulsz, szitává lőnek az automata géppuskák. Ne vágj tehát át ezen a termen, hanem először is csak az első kolapra állj rá, és figyeld az aranyfegyvert lezáró búrát. Ezután indulj el balra, ameddig csak lehet, majd előre a harmadik kősorig. Ezután hármat lépj jobbra, kettőt fel, egyet balra, egyet fel, egyet balra, ezután kettőt fel, és végül egyet jobbra. Ekkor az aranyfegyver előtt kell állnod, s már nincs is fölötte a búra. Vedd hát fel!

CHOPPER ATTACK

Debug mód: Amikor a "Press Start" felirat megjelenik, tartsd lenyomva a Z-t, majd add be a Jobbra, Balra, Fel, Le, A, B, Start kombót

Chopper előzetes: A helikopter választó képernyőn válassz ki egy masinát, majd nyomd le az L-t, hogy a statisztikai képernyőre juss. Itt az analóg stick-kel mozgathatod a gépezetet

Elnöki megmentés: Játék közben nyomd le a Z, C-Fel és C-Le gombokat egyszerre, amikor egy téged követő rakétát lősz ki és ha betalál az elnök fog katapultálni

Alien Disrupter fegyver: Nyerd meg a 7-es pályát expert nehézségi fokozaton

Pályaválasztás: Nyomd le a középső C gombot 7-szer a "Press Start" képernyőn

IGGY'S RECKIN' BALLS

Minden rejtett karakterről info: A karakterválasztó képen nyomd be a Z, A, Balra, Jobbra kombót

Password menü: A címképernyőn nyomd le a Jobbra és Z gombokat

THEUNIVERSE: Minden pálya

HAPPYHEADS: Minden rejtett szereplő kivételt tesz Iggy barátnőivel

NHL '99

Az alábbi kódokat a Password menünél kell beírni:

Bonusz csapatok - FREEEA

Buci fejek - BRAINY

Buci játékosok - BIGBIG

Különböző mezek - 3RD

Gyorsabb játékmenet - SPEEDY

Záró animáció - VICTORY

1080° SNOWBOARDING

Jégember versenyzőként játszani:

Vigyük végig a játékot expert fokozaton Match Race-t, s győzzük le a Jégembert a Deadly Fall pályán. Ezután térjünk vissza a szereplőválasztóshoz, s az A-val hozzuk be Akari Hiyami statisztikáit. Tartsuk lenyomva a bal C-t, válasszuk ki az A-val a figurát, majd csak ekkor eresszük fel a kameragombot. Miután választottunk deszkát, elméletileg a Jégemberrel kell hogy legyünk.

Aranyember versenyzőként játszani:

Vigyük végig az expert fokozatú Match Race-t a Jégemberrel, s győzzük le az Aranyembert. Ezután lépjünk vissza a szereplőválasztóshoz, és hozzuk be az A-val Kensuke Kimachi statisztikáit. Tartsuk lenyomva a felső C-t mindaddig, amíg kiválasztjuk őt az A-val, majd miután deszkát is választottunk, máris nyomulhatunk az Aranyemberrel.

Pandaemberként versenyezni:

Minden egyes rekordlistára iratkozzunk fel, beleértve a Time Attack-et, a Trick Attack-et, és a Contest módot. Ezután a szereplőválasztásnál hozzuk be Rob Haywood statisztikáit az A-val, majd tartsuk lenyomva a jobb C-t, és így válasszuk ki őt. Innentől már a deszkaválasztásnál is egy panda arcképe jelenik meg.

Pingvin deszka:

Csináljunk meg minden trükköt a Trainingnél – a már végrehajtott trükkök pirosra színeződnek a listában. A legegyszerűbb, ha Rob Haywoodot választjuk, majd azokat a trükköket, amiket ő nem tud,

Akari Hayamival hajtjuk végre. Ha ezzel megvagyunk, bármelyik módban indítsuk el a játékot, majd a deszkaválasztásnál tartsuk lenyomva az alsó C-t, és kétszer nyomjuk le az A-t. Mindezek hatására egy pingvin hátán fogunk lesiklani.

OFF ROAD CHALLENGE

Az extra pályákat a pályaválasztás képernyőjén az alábbi módokon lehet előhívni.

El Cajon: tartsuk felnyomva a D-pad-et, és nyomjuk le egyszerre az L-t és az R-t. Ekkor hallani egy motoros csavarkulcs hangját. Az El Cajon kiválasztásához menjünk rá El Pasora, tartsuk lenyomva a Z-t, és úgy nyomjuk le az A-t.

Flagstaff: balra nyomva tartsuk a D-pad-et, és ezután nyomjuk le az L-t - itt ismét hallhatjuk azt a bizonyos hangot. A pálya kiválasztásához menjünk rá a Mojave sivatagra, tartsuk lenyomva a Z-t, és így nyomjunk egy A-t.

Guadalupe: most a lefele irányt tartsuk lenyomva a D-pad-en, és egy R-t nyomjunk mellé. Menjünk rá a Vegas pályára, tartsuk lenyomva a Z-t, és válasszuk ki az A-val.

Extra kocsik: az eredeti járgányokat szimplán a kameragombok lenyomásával cserélhetjük Monster Truckokra (a kocsiválasztásnál).

BIO FREAKS

Brutális kivégzések következnek.
E = előre, az ellenfél irányába
H = hátra, az ellenfélhez viszonyítva
MinaTek
E, H, Bal-C+Alsó-C (közelről)
ZipperHead
E, H, H+Jobb-C (közelről, amikor az ellenfélnek már nincsenek karjai)
Ssapo
E, H, H+Felső-C+Jobb-C (közelről)
PsyClown
E, H, H+Bal-C+Felső-C (közelről)
Sabotage
E, H, H+Felső-C (1-3 lépés távolságból)
BullzEye
E, H, H+Felső C (közelről)
Delta
E, H, H+Alsó-C (közelről)
Purge
H, E, E+Felső C+Jobb-C

PLAYSTATION CSALÁSOK

SPYRO THE DRAGON

Van benne egy jópofa demo a Crash 3-ból, amit úgy tudsz elérni, ha a "Press Start" képernyőn lenyomod az L1+Háromszög gombokat.

COLIN MCRAE RALLY

Nevednek kell beírni az alábbi kódokat (melyek közül néhány a párját ritkítja, olyan kafák!)
KITCAR - Turbó meghajtás
MOREOOMPH - Dupla erő
FORKLIFT - Hátsókerék meghajtás
SILKYSMOOTH - 60fps mód
MOONWALK - Nincs gravitáció
DIDDYCARS - Micro Machines nézet
SKCART - Fordított pályák
WHITEBUNNY - Tükör pályák
NIGHTRIDER - Éjszakai versenyzés
HOVERCRAFT - Légpárnás autók
TINFOILED - Krómozott autók
OPENROADS - Minden pálya választhatóvá válik
PEASOUPER - Minden pálya ködös lesz
TROLLEY - 4 kerékmeghajtás
DIRECTORCUT - Különböző visszajátszási nézetek
HELIUMNICK - A másodpilótának vékony hangja lesz
BLANCMANGE - Zöld, idétlen autó

CRIME KILLER

A záró animációt az alábbi kombó benyomásával érheted el: X, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Négyzet, Háromszög.

FRENZY!

Pályakódok:
2 - ADRIAN!
3 - CORRODE
4 - GLUGGLUG
5 - SNOWBALL
6 - FLATPACK
7 - SPOOKY!
8 - BOSSMAD!
9 - RUNAWAY!

DARK OMEN

Az alábbi cheateket játék közben kell beadni, a Select lenyomása után:
R1, R1, L2, L2, R1, R2 - Csata átugrása
R1, L1, R1, L2, R1, R2 - Rakás arany
R1, L1, R2, R2, R1, R1 - A halál érintése
R2, R1, R2, R1, L2, R1 - Gyors újratöltés
L2, L2, R2, L2, R1, R1 - Az ellenfelet irányíthatod
L2, L2, L2, L2, R1, R2 - "Pinheads"

A mozi-kódokat pedig a főképernyőn kell beadni:
Hátra, L1, Kör, L2, Háromszög, R2 - The Black Grail
R1, Háromszög, R2, R2, Négyzet, R1 - Carnstein and Jewel
R2, Hátra, R2, Fel, Le, Hátra - Hand og Nagash
Kör, Háromszög, Négyzet, Előre, R1, R2 - Liber Mortis
L2, Előre, Négyzet, Előre, R1, R2 - Victory
R1, L2, Háromszög, Négyzet, Hátra, R2 - Long March

C&C: RED ALERT - RETALIATION

Az alábbi kódokat úgy viheted be, ha rányomsz a visszalépés gombjával – ami alapban a Kör – az oldalt található ikonokra:

Para bombs: X, X, X, Kör, Háromszög, Négyzet
Sok pénz: X, X, Négyzet, Kör, Kör, Kör.
Azonnali győzelem: Kör, Kör, Háromszög, X, X, Négyzet
Sérthetetlenség: Négyzet, X, Kör, X, Háromszög, Háromszög
Nukleáris támadás: Kör, X, Kör, Kör, X, Négyzet
Teljes térkép: Háromszög, Háromszög, X, Kör, Háromszög, Négyzet

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Rogue Trip videóklip:
Amint megjelenik a GT logo, gyorsan nyomd le az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat.
Az alábbi kódokat pauzálás után vihetjük be:
Pályaválasztás: Le, Le, Le, Le, Le, Le, Le, Le, Le, Fel
Feltuningolt fegyverek: Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra
Minden fegyver: R1, L2, Fel, L1, L2, Le, R1, Jobbra, R2, Balra
Minden tárgy: R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2
Minden kulcs: Fel, Jobbra, Fel, Balra, Le, Fel, Jobbra, Balra, Jobbra, Le
Láthatatlanság: L2, R1, L1, R2, Fel, Le, Fel, Le, Select, Select
Ideiglenes láthatatlanság: R1, L2, L1, L2, R1, R1, R1, L2, L1, L2
Sérthetetlenség: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Végtelen töltények: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Select egyszerre
Dupla sérülések: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Nagyfejű Duke: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Fel
Kisfejű Duke: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Le
Nagyfejű ellenfelek: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Balra
Kisfejű ellenfelek: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Jobbra
Miután bevittél egy kódot, lépj ki a játékból és egy új menü jelenik meg: a Time to Kill.

SPICE WORLD

Változó címképernyő:
A főképernyőn tartsd lenyomva a Startot, majd nyomd be a Kör, Háromszög, Háromszög, Kör kombót és ezután egyszerre az L1 + R1 + L2 + R2 + Start + Select gombokat. Erre megjelenik az öt meztelen lány...

Nagy Spice:
A főképernyőn tartsd lenyomva a Startot, majd nyomd be a Kör, Négyzet, Kör, Négyzet kombót.

Kézitáska mód:
A főképernyőn tartsd lenyomva a Startot, majd nyomd be a Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög-kombót.

Titkos üzenetek:
A menü képernyőn, ahol a lányok mászkálnak a világ körül, tartsd lenyomva a Startot, majd nyomd be a Kör, Háromszög, Háromszög kombót. Ha sikerült máris megjelenik egy üzenet. A további üzenetek az alábbi kódokkal érhetjük el: tartsd lenyomva a Start és Select gombokat, majd üsd le a Kört négyszer, hogy megjelenjen az első üzenet. A Start + Select lenyomása mellett 4 Háromszög vezet a második üzenethez, míg a Start + Select és a 4 Négyzet az utolsóhoz.

NHL '99

A két bonusz csapatot úgy érheted el, ha kódszónak a FREE-EA-t írod be, míg a változtatható mezeket a 3RD-vel kapod.

TEST DRIVE 5

Bonusz autók: A 3 rejtett autóhoz NOLIFE néven iratkozz fel a High Score listára
Cop Chase mód: A High Score listára VRSIX nevet kell beírnod

Rejtett zene videó: A Drag Race megnyerése után kell az alábbi nevet megadnod – AUXYRAY
Super Arcade mód: A Drag Race megnyerése után kell az alábbi nevet megadnod – SPURT

S.C.A.R.S.

Lépj be az Options menü Settings pontjához, ahol passwordnek az alábbi kódokat adhatod meg:
(A betűket az L1/R1 gombokkal lehet "pörgetni".)
FHERHT - a Crystal kupa aktiválása
JKUTHE - a Diamond kupa aktiválása
RYTGHB - a Zenith kupa aktiválása
UJYUHB - az Expert mód aktiválása
EURUTG - a Master mód aktiválása
BNHJYT - Skorpió kocsi
QWUTHV - Kobra kocsi
CDGEGF - Gepárd kocsi
BKHIYI - Leopárd kocsi
QUWUDF - az összes kocsi

FUTURE COP L.A.P.D

A Crime War és a Precinct Assault térképénél egyaránt megtalálható a Password opció, teljesen mindegy, hogy melyiknél viszed be az itt leírt kódokat.

DISYFISLFY – Az összes Crime War és Precinct Assault küldetés teljesítve.
DITIFISLFL – Az összes Crime War és Precinct Assault küldetés teljesítve, és le is zárva.
DYPYFASRHR – Az összes Crime War és Precinct Assault küldetés teljesítve. Az összes titkos fegyver választható.
SIFRGYBERR – Nincs teljesítve egyetlen Crime War vagy Precinct Assault küldetés sem. Sérthetetlenség bekapcsolása.
SYMRGOBRRL – Nincs teljesítve egyetlen Crime War vagy Precinct Assault küldetés sem. Az összes titkos fegyver választható.
DYSIFASRHY – Az összes Crime War és Precinct Assault küldetés teljesítve, és le is zárva. Az összes titkos fegyver választható.
DYTIFASUHL – Az összes Crime War és Precinct Assault küldetés teljesítve, és le is zárva. Az összes titkos fegyver választható. Sérthetetlenség bekapcsolása.

Figyelem: bizonyos kódokat nem lehet törölni újabb kódokkal, csak a gép kikapcsolásával hatástalaníthatod őket. Mindez a következő beállításokra vonatkozik:
- Az összes Crime War és Precinct Assault küldetés teljesítve, és le is zárva.
- Az összes titkos fegyver választható.
- Sérthetetlenség bekapcsolása.

A Password-ökön kívül létezik néhány olyan kód is a Future Cophoz, amiket játék közben lehet bevinni. Pauzáld tehát le a játékot és a (Selecttel) lépj be az Options menübe. Menj rá a Volume Sound FX sorra, üsd be valamelyik kódot, majd menj rá a Quitre és próbálj meg kilépni. Ha helyesen ütötted be a kódot, ez nem fog sikerülni, hanem csak villan egyet a menü, és a játék továbbfolytatható.

N = négyzet, K = kör, S = Select

NSKX -	A pajzs feltöltése
NKNKXSXS -	Sikeres teljesítés
NKSXXKSN -	A kék játékos feketévé válik
NKSXSXKN -	Töltény a 0-ás fegyverhez
KXSNKXSN -	Tölteny az 1-es fegyverhez
NSNKSX -	Töltény a 2-es fegyverhez
KKKXXKKS -	Nagyobb hatásfokú 0-ás fegyver
NNNKXKX -	Nagyobb hatásfokú 1-es fegyver
NKNSXNK -	Nagyobb hatásfokú 2-es fegyver
KNKXSNX -	200 pont jutalom (a Precinct Assaultnál)
KKSSKSXN -	Sérthetetlenség

Pályakódok:
1 - TAFRGYBLRR
2 - CRGRGYBLRY
3 - FUMRGYBLRL
4 - SICUGYBLLI
5 - TAFUGYBLLR
6 - CRGUGYBLLY
7 - FUMUGYBLLR
8 - SIFYGYBISR

MORTAL KOMBAT 4

Csaló menü:
Először is kétjátékos módban üsd be a 302-213 Kombat kódot és nyerd meg a menetet. Lépj ki a játékból és az Options képen lévő "VS SCREEN ENABLED" csíkra állva tartsd lenyomva a Futás és Blokk gombokat. Kis idő múlva megjelenik a Cheat menü.

Goro:
Üsd be a csaló menüt, majd lépj a karakterválasztó képernyőre. A Hidden gombon tartsd lenyomva a Futást és lépkedj fel Shinnok képéig. Rajta nyomd le a Blokkot és máris Gorot irányíthatod.

Noob Saibot:
Vidd végig a játékot Reiko-val, üsd be a csaló menüt, meg a Noob Saibot Kombat kódot és így lépj a karakterválasztó képernyőre. A Hidden gombon tartsd lenyomva a Futást és lépkedj fel Reiko képéig. Rajta nyomd le a Blokkot és máris Noob Saibot-ot irányíthatod.

Meat:
A karakterválasztó képernyőn a Group módot választva mindig nyerned kell. Egy újabb választás esetén megint a Group-ot válaszd. Mire végigmész az összes szereplőn, és elölről kezdődik a Group, új karaktert irányíthatsz, ő Meat.

Noob Saibot ruhatára:
A karakterválasztó képen először nyomj rá a Hidden-re, majd állj meg Reiko képén. Ekkor tartsd lenyomva a Startot és nyomj mellé egy Blokkot. Végül nyomd le a Futást és a Blokkot egyszerre. Egyébként többször is megpörgetheted Reiko képét és ekkor Noob más-más ruhában tűnik fel.

MEDIEVIL

Cheat Menü: Pauzáld le a játékot, majd tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Le, Fel, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Le, Fel, Négyzet, Háromszög kombót

Szuper cheat menü: Pauzád a játékot, majd tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Balra, Kör, Fel, Le, Jobbra, Kör, Balra, Balra, Háromszög, Jobbra, Kör, Balra, Balra, Háromszög, Kör, Le, Kör, Kör, Jobbra kombót.

NASCAR '99

Alan Kulwicki: Chapmionship Season versenyen módban 50%-os versenyhosszúságon legyél benne a legjobb ötben Bristol-ban
Benny Parson: Chapmionship Season versenyen módban 50%-os versenyhosszúságon legyél benne a legjobb ötben Richmond-ban
Bobby Allison: Chapmionship Season versenyen módban 50%-os versenyhosszúságon legyél benne a legjobb ötben Bristol-ban
Cale Yarboroough: Chapmionship Season módban minimum 50%-os versenyhosszúságon legyél benne a legjobb ötben Bristol-ban
Davey Allison: Chapmionship Season módban minimum 50%-os versenyhosszúságon legyél benne a legjobb ötben Bristol-ban
Richard Petty: Chapmionship Season módban minimum 50%-os versenyhosszúságon legyél benne a legjobb ötben Bristol-ban
Hullámos nézet: Belsőnézeti képen a Start lenyomásával érheted el.

MK4 KOMBAT KÓDOK – MINDKÉT GÉPRE

Talán egy kevéske magyarázat nem árt ahhoz, hogy hogyan is használjuk az alábbi kódokat. Amint ketten játszunk egymás ellen, a VS képernyő alján látható 6 dobozkába írhatunk tetszőleges számokat. A Kisütés lesz az első doboz, a Blokk a második, míg a Kisrúgás a harmadik. A második játékosnak is ugyanezek a gombjai csak ő a négyes, ötös, és hatos kockába rakhat számokat, méghozzá annyit, ahányszor lenyomta az adott gombot.

001-001: Örök futás
002-002: Nem lehet kiütni a fegyvert az ember kezéből
010-010: Kikapcsolja a Maximum Damage-t
012-012: Noob Saibot mód
020-020: Raiden pályáján eső helyett vér fog esni
050-050: Robbanó menetek
100-100: Átdobás kikapcsolva
110-110: Maximum Damage és átdobás kikapcsolása
111-111: A levegőből hullanak a fegyverek

123-123: Rögtön Damage-ről indul az energia
222-222: Véletlenszerű fegyverekkel kezdesz
321-321: Nagyfejű üzemmód
333-333: Véletlenszerű átváltozások menet közben
444-444: Rengeteg fegyver
555-555: Rengeteg fegyver
666-666: Zene nélküli csaták

011-011: Goro's Lair
022-022: The Well

033-033: Elder Gods
044-044: Tomb stage
055-055: Rain Stage
066-066: Snake Stage
101-101: The Dojo
202-202: Living Forest
303-303: Prison
313-313: Ice Pit

EXPLORER KÓDOK

Ettől a számunktól kezdőödően az úgynevezett cheat-kártyákhoz fogunk minden hónapban egy egész oldal kódot közölni. A cheatek erős szűrésen mentek át, s remélem a személyem lesz rá a garancia, hogy minden hónapban megkapjátok a legforróbb és legmenőbb kódokat, amelyek még a külföldi lapokban sem találhatóak meg. Természetesen várjuk azok leveleit is, akik felfedeztek, vagy csak hallottak egy általunk nem közölt kódot. Decemberig élvezzétek az alábbi felhozatalt.

DUKE NUKEM: TOTAL MELTDOWN

Chaingun/RPG:
800ECA1C0101
Devastator/Freezer:
800ECA200101
Végtelen Freezer töltény:
800EC94C0063
Pipe Bombs/Shrink Ray:
800ECA1E0101
Végtelen Chaingun töltény:
800EC94000C8
Végtelen Devastator töltény:
800EC9480063
Végtelen Pipe Bomb töltény:
800EC9440032
Végtelen Pistol töltény:
800EC93C00C8
Végtelen RPG rakéták:
800EC9420032
Végtelen Shotgun töltény:
800EC93E0032
Végtelen Shrink Ray töltény:
800EC9460032
Shotgun:
800ECA1A0101

FIFTH ELEMENT

Extra energia:
D0060B2C8385
80060B2C8387
D0060B608385
80060B608387
D00526AA0C01
800526AA2400
Végtelen élet:
801FFF460009
Végtelen pajzs:
800DD54C00FF
801FFF960001
Minden Elem:
801FFF5C0001
801FFF5E0001
801FFF600001
801FFF620001
Z Kulcskártya:
801FFF640001
ZFX Energiacella:
801FFF660001
Fhloston Tickets:
801FFF680001
Mondoshawan:
801FFF6C0001
Minden Activator:
801FFF700001
801FFF720001
801FFF740001
801FFF760001

Key Pass:
801FFF7A0001
Végtelen töltény (Korben):
800DD5880163
Végtelen Contract gránátok (Leeloo):
801FFF5A0001
Végtelen gránátok (Leeloo):
801FFF820001

FIGHTING FORCE

Egy rakás speciális támadás:
D0093A16FFFF
80024F3C0000
80024F3E0000
Végtelen Creditek:
80093D500009

HEART OF DARKNESS

Minden mozirészlet:
800A02BCFFFF
800A02BEFFFF
800A02E0FFFF
800A02E2FFFF
800A0304FFFF
800A0306FFFF
800A0328FFFF
800A032AFFFF

KLONOA

Végtelen energia:
8010E5D00006
Végtelen kulcs:
800BE3280001
Végtelen élet:
8010E5CA0006

MEDIEVIL

L2+R2 Energiavisszaállítás:
D00F192C0A00
800F8174012C
L2+R2 Végtelen pénz:
D00F192C0A00
800F828C2710
Select Small Sword:
D00F192C1000
800F81F40000
Select Broad Sword:
D00F192C1000
800F81F81000
Select Magic Sword:
D00F192C1000
800F81FC0000
Select Buzogány:
D00F192C1000
800F82001000
Select Kalapács:
D00F192C1000
800F82040000
Select Gerely:
D00F192C1000
800F82081000
Select Balta:
D00F192C1000
800F820C0000
Select Chicken Drumstick:
D00F192C1000
800F82101000
Select Nyílpuska:
D00F192C1000
800F82141000
Select Hosszú íj:
D00F192C1000
800F82181000
Select Égő íj:
D00F192C1000
800F821C1000
Select Varázs íj:
D00F192C1000
800F82201000
Select Csáklya:
D00F192C1000
800F82241000
Select Villám:
D00F192C1000
800F82281000
Select Jó Villám:
D00F192C1000
800F822C0000
Select Káosz Rúna:
D00F192C1000
800F82300001
Select Föld Rúna:
D00F192C1000
800F82340001
Select Hold Rúna:
D00F192C1000
800F82380001
Select Csillag Rúna:
D00F192C1000
800F823C0001
Select Idő Rúna:
D00F192C1000
800F82400001
Select Bronz Rúna:
D00F192C1000
800F827C0096
Select Ezüst Pajzs:
D00F192C1000
800F82800096

MEGAMAN 8

Flame Sword:
801B1EC80001
Homing Sniper:
801B1ECC0001
Ice Wave:
801B1EBC0001
Végtelen Flame Sword:
801B1ECA2800
Végtelen Homing Sniper:
801B1ECE2800
Végtelen Ice Wave:
801B1EBE2800
Végtelen Mega Ball:
801B1EB22800
Végtelen Thunder Claw:
801B1EBA2800
Végtelen Tornado:
801B1EC22800
Mega Ball:
801B1EB00001
Thunder Claw:
801B1EB80001
Tornado Hold:
801B1EC00001
Flash Bomb:
801B1EB40001
Végtelen Astro Crush:
801B1ED22800
Végtelen Flash Bomb:
801B1EB62800
Végtelen Water Balloon:
801B1EC62800
Water Balloon:
801B1EC40001
Astro Crush:
801B1ED00001

MOTO RACER 2

Minden pálya és játékmód:
80010040FFFF
A második körnél kezdesz:
D00CF8260700
800CF8260701

NEED FOR SPEED III

Minden pálya és autó:
80125F10FFFF
Tournament esetén rögtön a negyedik körnél kezdesz:
D011DD300000
8011DD300003

PARAPPA THE RAPPER

Mindig Coolra fogsz rappelni:
801C368E0000
Mindig 999 pontod lesz:
801C367003E7

ROAD RASH 3D

Magas tartósságú motorok:
8010EEAA7F7F
Végtelen pénz:
800B6F7CFFFF

SPYRO THE DRAGON

Végtelen élet:
8007582C0009
Végtelen energia:
80078BBC0003

TOMBI!

Végtelen energia:
D00A54300003
800A54300004
Végtelen élet:
D009BCE80102
8009BCE80103

WILD 9

Végtelen Rig energia:
8007B6300374
8007B6380001
Végtelen folytatási lehetőségek:
8007B35C0004

"Sokadik" világháború

Nagy várakozás előzte meg részemről az új Command & Conquer epizód, a Retaliation megjelenését, ugyanis a hírek egy felújított Red Alertről szóltak (melyben végre kijavítják az előző rész hibáit és hiányosságait). Aztán megjött, és szokásos lelkesedésem kissé lelohadt, mivel nem az lett a dologból, amire számítottam. Nos, most következzék egy kis mese azok kedvéért, akik nem annyira járatosak a PC világában. Szóval PC-n van egy olyan divat, hogy ha megjelenik egy játék és olyan óriási sikert arat, mint esetünkben a Red Alert, akkor mindenféle kiegészítő lemezek jelennek meg hozzá, melyen új egységek, pályák, küldetések stb. találhatók. A Red Alerthez kb. egy-másfél éve két ilyen küldetéslemez jelent meg, az egyiket Counterstrike-nak, a másikat Aftermath-nek hívták. Hogy

Command & Conquer Red Alert Retaliation

nekünk konzolosoknak mi közünk van ehhez, azt is elmondom: a C&C sorozat készítője, a Westwood nem tett mást, mint a fentebb említett két küldetéslemezt "összeturmixolta", hozzá adott néhány új filmet, újra dobozolta és kiadta PlayStation-re. Így a Retaliation kezelése, irányítása, és az egységek nagy része is teljesen megegyezik a Red Alertéval. Tehát ha valaki az irányításra, tippekre és az egységekre kíváncsi, lapozza fel a 98/02-es számunkat, ott mindet megtalál. A Retaliation – az előző részekhez hasonlóan – 2CD-ből áll és természetesen még mindig a Szövetséges és a Szovjet hadsereg küzd egymással szemben. Persze itt is választhatunk, melyik oldalt akarjuk irányítani. A főmenüben most is két játékmód áll rendelkezésünkre: a Küldetés mód (Campaign) és a "Skirmish", azaz a



többjátékos mód. A Skirmish mód teljesen változatlan maradt, úgyhogy nem is érdemes sokat beszélni róla. Az egyetlen újdonság, hogy összesen 105 térkép közül válogathatunk, ami azért figyelemreméltó (egyébként a 105-ben megtalálhatók a Red Alert Skirmish pályái is). A Küldetés módban összesen (Szovjet+Szövetséges) 34 teljesen új missziót találunk. Ezek úgy, mint a Red Alertben két részre oszlanak: egyrészt vannak az építkezős küldetések, azaz ilyenkor építenünk kell egy ütőképes bázist, és ebből kiindulva kell teljesen elpusztítani ellenfelünket. A másik fajta küldetéstípus a kommandós küldetés, azaz meghatározott mennyiségű egységgel kell végrehajtanunk egy bizonyos feladatot, ez általában egy-egy épület/célpont elfoglalása vagy elpusztítása lesz. Nem ritka, hogy a két küldetés típus egyszerre fordul elő, tehát először végre kell hajtani a megadott feladatot, és csak aztán lehet építkezni. Ugyancsak feltűnik még – a szintén ismerős – "épületen belüli" misszió is, ezek szintén a kommandós kategóriába tartoznak. Hogy éppen mi az aktuális feladat, az a küldetés kiválasztása után szövegesen – valamint pár szóban a filmekből – tudhatjuk meg (valamint a Pause menüben a Mission Briefings alatt olvashatjuk el). A küldetéseket mindkét oldalon 4-es 5-ös csomagokban kínálja fel a gép. Ez azt jelenti, hogy a feladatok országokra vannak felosztva, mindegyik országban 4 vagy 5 (ez országtól függ) küldetést lehet megoldani. Szándékosan írtam azt, hogy lehet, mivel nem muszáj mindet, csak 3-at (speciális esetben 4-et). Ebből következőleg az országokban a küldetések nem sorban jönnek, hanem tetszőlegesen választhatunk közülük. (Szerintem a játék készítői megbuktak földrajzból, mivel Romániát Ukrajnának titulálják.) A küldetések egyébként profi módon vannak megcsinálva, látszik, hogy hozzáértő emberek kreálták őket. A missziók előtt és után általában vadiúj filmeket nézhetünk meg, de ezek színvonala meg sem közelíti mondjuk a C&C-ét. Az irányítást már múltkor kiveséztem, ám mégis visszatérek rá, mivel azóta rájöttem néhány olyan dologra, amely könnyebbé teszi a kezelést.

A csapatok elmentésére van egy sokkal könnyebb módszer: jelöljük ki a megfelelő csapatot, és nyomjunk L2+X, Négyzet, Kör, Háromszög kombót attól függően, hogy melyik jelölést szánjuk csapatunknak (ebből következőleg négy csapatot menthetünk el egyszerre). Ha később elő akarjuk hívni ezt a csapatot, csak nyomjunk L1-et és azt a gombot, amelyikkel előzőleg elmentettük. Az R2-őt lenyomva "oszolj!" parancsolhatunk egységeinknek, ideális, ha gyalogosainkat el akarják taposni. Ha van radarunk és beváltunk az építkező menübe, lehetőségünk van extra gyorsan mozgatni a képet. Csak álljunk rá a térképre és tartsuk lenyomva az X-et, ilyenkor tudjuk mozgatni a térképen lévő kis fehér négyzetet. Ahova beállítjuk, oda fog ugrani a



kép. És végül egy utolsó tipp azoknak, akik két gépet linkelve is szoktak játszani. Ha egy haverral játszunk, és beállítunk magunknak gépi ellenfelet is, akkor lehetőség van szövetségek kötésére is, de csak a haverral (kár, hogy a géppel nem lehet)! Ehhez nem kell mást tenni, mint rávinni a barátunk egyik egységére a nyilat, és nyomjunk Selectet. A barátunk szintén tegyen így. Ilyenkor használhatjuk egymás szerelő platformjait, kikötőit és feldolgozó üzemeit (ha nem a saját feldolgozónkba visszük az anyagot, nem mi kapjuk a lét!), és persze egységeink nem lőnek egymásra automatán. A szövetség felbontásához csak Selectet kell nyomni. A játékban egy csomó új egységet találhatunk, összesen kb. 7-8-at, persze ezek csak a gyártható egységek. Ezenkívül kapunk olyanokat is, amelyeket nem lehet gyártani, csak az adott küldetésnél használhatjuk.

A játék legnagyobb hibája, hogy a grafika teljesen változatlan maradt. Semmi új effektus, pályaelem, vagy ilyesmi – minden maradt a régi. A hangok szintén maradtak a régiek, a zenék viszont – legalábbis egy részük – újak, bár nekem a Red Alert számai jobban tetszetek. A másik, ami nagyon nem tetszett, hogy a már megint nincs játék közben mentés, mivel a küldetések nagy részével átlagosan másfél-két órát is el lehet bibelődni – ha elrontunk valamit, kezdhetünk mindent elölről. Egyébként a játékkal minden rendben, ha tetszett a C&C sorozat és szeretjük a stratégiai játékokat, mindenképp vegyük meg. És végül egy jó tanács: ha tehetitek, mindenképpen angol verziót szerezzetek a játékból, mivel a német változat szokás szerint (mint minden német verziós játék) pocsék.

Veres Miki



C&C RED ALERT RETALIATION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
EGÉR
LINK KÁBEL (2 JÁTÉKOS)

✓ PROFI MÓDON MEGSZERKESZTETT KÜLDETÉSEK, ÚJ VIDEÓK, EGYSÉGEK, ZENÉK, PÁLYÁK

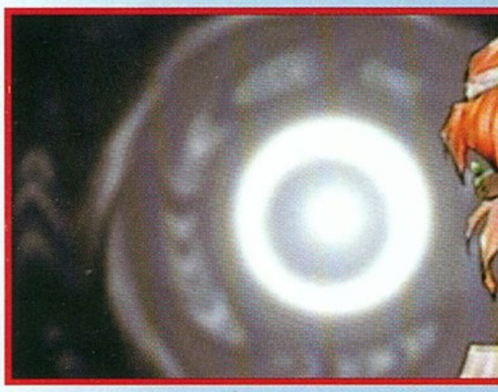
× A GRAFIKA VÁLTOZATLAN MARADT, MÉG MINDIG NINCS MENTÉS

86%

TOJÁSVADÁSZOK AKCIÓBAN!



A Konami eddig két RPG-t készített PlayStationre, sőt – legalábbis itt Európában – ő adta ki az első ilyen stílusú játékot Suikoden címmel. Ezt követte a Vandal Hearts, és ez a két cucc szerintem egész jól sikerült. Később jött a hír, hogy egy új RPG fejlesztésébe fogott bele a Konami, melynek Azure Dreams lesz a címe. Jöttek is róla a nagyon bíztató hírek, például azt híresztelték, hogy ez lesz az első olyan szerepjáték, melynek nemcsak egy, hanem többfajta megnyerése lehet. Na de ne szaladjunk ennyire előre, lássuk először, milyen stílust is foglal el az RPG-ken belül a játék. Nos, ezt elég



nehéz meghatározni, mivel nekem úgy tűnt, hogy a készítők valami teljesen újat akartak létrehozni – ennek eredményeképpen egy elég eredeti stílusú játékot késztítettek. Alapjában véve két, az RPG-ken belül teljesen különböző, ám mégis rendkívül jó játékot kevertek össze, méghozzá a Final Fantasy 7-et és a Diablot, plusz ehhez még hozzá jön egy csipetnyi Vandal Hearts is. Ezt az egészet beoltották a klasszikus RPG-re jellemző vonásokkal, és végül megkapták az Azure Dreams-t.

A TÖRTÉNET

A történet szerint egy óriási sivatagban járunk, melynek közepén egy kis városka terül el Monsbaiya néven. Emellett a város mellett áll egy óriási torony melyet "Szörnytoronynak" hívnak a falubeliek. Ebben a toronyban a rengeteg mesés kincsen kívül veszedelmes dögöket is találhatunk. Rengeteg kalandor és kincsvadász próbálta meg – rendszerint sikertelenül – kifosztani a tornyot. Ám a kincsen kívül vannak itt még – majdhogynem a kincs értékével felérő – szörnytojások is, melyeket megszerezve és eladva szintén meggazdagodhatnak a bátrabbak. Ugyanis a szörnyek, ha emberi környezetben születnek megszelídülnek, és sok mindenre alkalmasak. A kalandorok ezt kihasználva szörnyeket idomítanak és használják őket a harcban, valamint üzletelnek is velük. A városban él egy Guy nevű ember, aki a legjobb kincsvadászok közé tartozik. Neki születik egy fia Koh – őt irányítjuk majd. Guy sokszor járt már a toronyban, ám egy alkalommal, mikor újabb felfedezőútra indul többet nem tér vissza. Koh ezek után elhatározza, hogy ha nagyobb lesz – a szabály az, hogy csak tizenöt éves koruk után léphetnek be a srácok a toronyba – felfedezi a tornyot, és még az apjánál is nagyobb hírnévre tesz szert. El is jött a nagy nap, Koh tizenöt éves lett, így már beléphet a toronyba.

A SZÖRNYNEVELÉS RÖGÖS ÚTJA

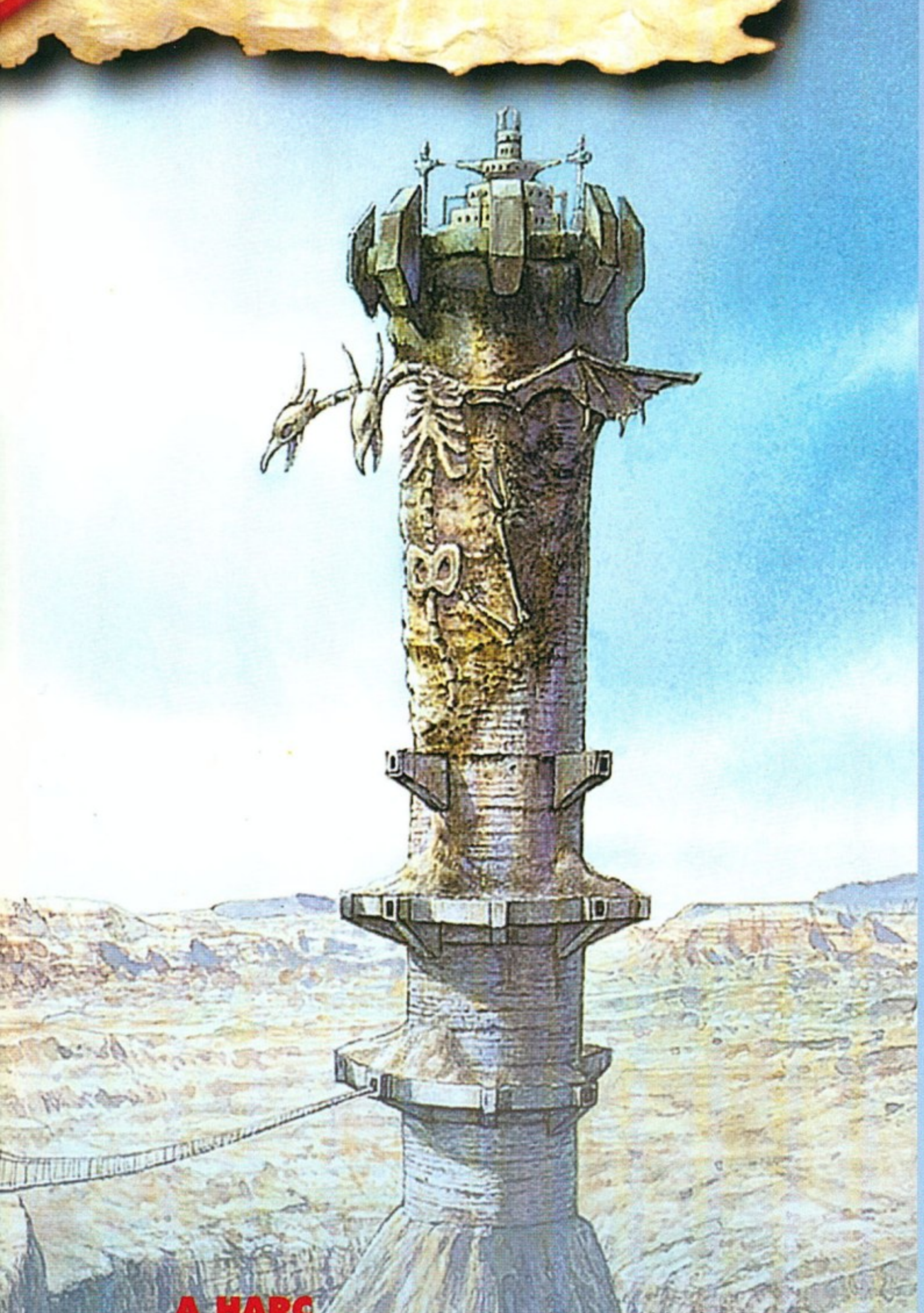
Tulajdonképpen ezzel a kis történettel szinte el is mondtam a játék lényegét. Feladatunk az, hogy belépjünk ebbe a toronyba bejárjuk a különböző emeleteket, gyűjtsük a szörnytojásokat, és természetesen öljük le a támadókat. A torony emeletekre van felosztva, az emeletek térképét a jobb oldalon találjuk. Ha padlón csillagot vagy pentagramot találunk, akkor ezekkel feljebb mehetünk egy szintet (természetesen egyre nehezebb ellenfelekkel). Igazság szerint az összes ellenfelet nem lehet az emeletekről leirtani, mivel a szörnyek visszapótlódnak, azaz a semmiből újra teremnek. Ez – főleg a magasabb szinteken – nagyon idegesítő, és az Alundra után nekem amúgy is borsódzik a hátam a visszatermelődő ellenfelektől. A pályák az alaprajza mindig más és más, tehát a gép véletlenszerűen generál nekünk egy szintet (hmm...ez a dolog nekem nagyon ismerős, le sem tagadhatnák, hogy a Diablóból vették az ötletet).

Az irányítás a következő: harcban az X-szel támadhatunk, a Körrel pedig futhatunk. A Háromszöggel a képzeletbeli "négyzet lapokon" foroghatunk úgy, hogy nem lépünk el róla (erről később beszélek). A Négyzet visz az Invetory-ba, felszereléseink rakhelyére. A Items-nél vannak felszereléseink, varázslataink (ezeket gömbök jelölik, több is van belőle, tűz, víz, szél stb). Szintén az Items-nél vannak a fegyvereink is, itt vehetjük őket használatba. Csak álljunk rá kiválasztott tárgyra (pajzs, kard), és nyomjunk rá az X-szel. Ilyenkor az Equipment-el használatba vehetjük, a Have-vel kidobhatjuk, a Give-vel pedig – ez csak a gyógyító cuccokra igaz – a velünk harcoló szörnynek is odaadhatjuk. A Select-tel választhatunk, melyik szörny harcoljon velünk, mivel lehetőségünk lesz több társat is kinevelni. Indulásnál egy barátunk lesz, Kwene, "aki" egy madár.



Ha találhatunk egy tojást és az Items-nél rányomunk, akkor a gép meg kérdezi, hogy mit akarunk tenni vele. A legfontosabb, hogy elkezdhetjük melegíteni, amivel egy idő után kikel. Ilyenkor, amikor melegítjük, az X-et kell nyomva tartani, és ha sikerül, kikel a szörny. Ezek után adhatunk neki nevet (Name), vagy elengedhetjük (Free). Az új szörnyeknek az a hátránya Kwene-vel szemben, hogy nagyon gyengék, sokáig kell őket harcoltatni, mire annyi tapasztalati pontot gyűjtenek, amivel elérik a megfelelő szinteket. Ha kimegyünk a városba a szörnyünket – ha nem tetszenek – el is adhatjuk, sőt vehetünk is magunknak egyet, persze ez igen sok pénzbe kerül. A következő pont a Line Up, amin belül a Change-el beállíthatjuk, hogy szörny barátunk miként álljunk be mellettünk. Az alatta levő Change-el pedig azt fokozhatjuk, hogy szörnyünk milyen erőséggel és intenzitással támadja az ellenfeleket. Értelemszerűen ha egyesre vesszük, akkor visszahúzódva védekezik, ha viszont ötösre tesszük, kamikaze módra támad mindenkit. A Fuse-nál megnézhetjük, hány tojást kell még összegyűjtenünk. A Command-nál harcos szörnybarátunknak adhatjuk meg, hogy merre támadjon, harcban merre nézzen, hol álljon, és merre menjen. A Feet-tel megvizsgálhatjuk, hogy épp min állunk, vagyis ha éppen egy tárgy van alattunk, ezzel felvehetjük. Az irányítás kapcsán van még néhány apró trükk: az L1/R1-el a kamerát forgathatjuk. Ez nagyon fontos, hogy minden zugot jól lássunk, ahol értékes tárgyak lapulhatnak. A Kör+X kombinációval felkaphatjuk szörnyünket és elhajíthatjuk az ellenfeleinkre, de túlzott használatát nem ajánlom! Egyébként az irányítás többi trükkjéről játék közben tájékoztat Kwene. A Select-tel a térképet nézhetjük meg kicsit nagyobb méretben. A térképen az apró színes négyzetek többféle dolgot jelölhetnek, például szörnyeket, speciális tárgyakat, ezekből rengeteg félét találunk. A szokásos gyógyító cuccokon kívül vannak itt még különböző szemüvegek, amelyekkel a térképen láthatóvá válnak az egyébként nem látható dolgok, például a csapdák. A legfontosabb tárgy, amivel visszateleportálhatunk a városba, a Wind nevű kristály, de egyébként más tárgyakkal is ki lehet jutni. Hogy épp milyen hatással van ránk a tárgy, azt alul olvashatjuk el (a visszatérés óriási hibájára még visszatérek az értékelésben).





A HARC

A szörnyek természetesen igencsak nagy számban fordulnak elő, ezért a harc nagy szerepet kapott a játékban. Tulajdonképpen nem is körönként, de nem is folyamatosan folyik a bunyó, hanem a kettő keveréke, Vandal Hearts vonásokkal. Ez nem a legjobb dolog, mivel így elég béna a játék harci rendszere. A pálya négyzetekre van felosztva, ennek amíg nem találkozunk ellenféllel, semmi jelentősége. Ám amint összefutunk valakivel, máris létfontosságúvá válik. Mindig a közvetlenül a mellettünk álló ellenfelet támadhatjuk meg, a két vagy több kockára lévőt nem. Ez nem vonatkozik a varázslatokra, azok több kocka távolságra is elmennek. Ennek az egész harci rendszernek a szépséghibája az, hogy ha egy szörny megtámad minket, akkor nem lehet lerázni, elmenekülni, vagy otthagyni. Egyszerűen követ minket és állandóan megtámad, ha futunk ő is fut, és ez nagyon idegesítő. A harc pedig adok-kapok rendszerben folyik, tehát ha támadok ő is támad, és ez addig folyik, amíg a gyengébbik meg nem hal. Akkor van a bibi, ha egy erősebb szörnnyel futunk össze – mivel elmenekülni nem lehet – általában hamar ki is csinál minket. Szerencsére vannak varázslatok is, az említett támadó mágiákon kívül gyógyítóak és az ellenfél állapotát befolyásolók is. A varázs ikonokra az Items-nél kell rányomni az X-szel, ilyenkor – hasonlóan a tárgyakhoz – a Use-zal használhatjuk, a Have-vel eldobhatjuk a Give-vel pedig – amennyiben gyógyító – használhatjuk barátunkon is. A támadó varázslatokkal bánjunk óvatosan, nehogy szörnyünket találjuk el, mert a varázslat nem tesz különbséget barát és ellenfél között. Egyébként a varázslatok általában nem MP-t fogyasztanak, hanem megvan határozva, hogy hányszor használhatjuk őket, ezt szintén a Give-nél nézhetjük meg. A gyógyításról jutott eszembe: két fajta gyógyítás van, egyikkel magunkat, a másikkal szörnyünket gyógyíthatjuk. Ha harcközben megmérgeztek minket, vagy csak egyszerűen valamilyen káros tulajdonsággal láttak el, akkor szükség lesz ellenszerre. Ezt a városban megvehetjük, illetve a toronyban is találhatunk természetesen – hasonlóan a pályákhoz – ezek is véletlenszerűen generálódnak.





ÉRTÉKELÉS, AVAGY A HIBÁK SOROLÁSA

A játék nem lenne rossz, ha nem lenne tele gyermeteg, idegesítő hibákkal. Azt már mondtam, hogy a program harci rendszere sok kívánnivalót hagy maga után, mivel emiatt nagyon nehéz lett a küzdelem. Ám nem a harcot szúrták el a legjobban, hanem a mentést. Akármilyen furcsán hangzik is, de a hagyományos értelemben vett mentés nincs a játékban! Mentés szó alatt a készítők egészen más dolgot értettek. Az emeletek között lehet menteni, DE ha kikapcsoljuk a gépet vagy Reset-elünk, a mentésünk megsemmisül! Ez azt jelenti, hogy ilyenkor a megszerzett felszereléseink elvesznek, a nevelt szörnyeink szintén, és akármekkora szinten álltunk is, az is leredukálódik az elsőre. Ugyanez történik, ha meghalunk. Ez a mentés csak arra jó, hogy ha netán meghalunk, akkor vissza tudjuk tölteni az állást, különben semmi értelme (és akkor még pofátlanul 3 Memóriablokkot foglal az állás). Rendesen menteni – tehát, hogy ne vesszenek el a felszereléseink – csak úgy lehet, ha kiteleportálunk a városba. De természetesen ez sem fenékig tejfel, méghozzá azért, mert ilyenkor hiába állunk mondjuk a húszas szinten, lemegyünk az egyesre. Talán mondanom sem kell, hogy ez menyire idegtépő. Az még a ráadás, hogy teleportálás után nem tudunk visszamenni arra pályára, ahonnan jöttünk. Tehát kezdhetjük elölről az egyes pályáról, és ilyenkor – mivel a gép mindig újrarajzolja a pályákat – visszahelyezi a szörnyeket is. Lényegében a mentés használhatatlan, és ha visszamegyünk a városba menteni, gyakorlatilag kezdhetjük elölről a játékot. Külön ajándékként, ha vissza akarunk menni a toronyba, de ötnél több tárgy van nálunk (ebbe a szörnyeink is beletartoznak), akkor a gép nem enged be minket – aranyos, így még nem is tápolhatjuk fel magunkat. Mondjuk igaz az is, hogy a toronyban folyamatosan gyógyulunk, de ez édeskevés. Egyszerűen fogalmazva a játék idegesítő és nehéz, kezdőknek játszhatatlan. A grafika szép, de semmi több. A zenék viszont kifejezetten jók, csak nincs túl sok szám játék közben, a hangok pedig átlagosak. Sajnos az egész játékot átitatják a fentebb említett hibák, én úgy éreztem, a Konami most amatőrökre bízta a munkát, pedig az alapötlet nem volt rossz. Sőt külön pozitívum, hogy több (úgy hallottam, hogy 8) megnyerése van a programnak, csak nem hiszem, hogy bárkinek is lenne kedve nyolcszor végigmenni a játékon.



Pedig az alapötlet ragyogó volt! Miért kellett ezt ennyire el – na ide most majdnem leírtam valami csúnya szót – szúrni? A manapság érkező RPG áradatból az Azure Dreams az egyik leggyengébb. A játékot csak az szerezze meg, akinek sok pénze, rengeteg a türelme és ideje. Reménykedem, hogy a következő Konami RPG, a Suikoden 2 ennél jobb lesz.

Veres Miki

AZURE DREAMS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
✓ JÓ ÖTLET A SZÖRNYNEVELÉS
× ELSZÚRTÁK A MENTÉST, NAGYON NEHÉZ

75%

IDŐBEN JÖTT, MINT MINDEN ÉVBEN



NHL 99

HEVES JEGES...

Elárulom, körülbelül ötödször ülök neki ennek a leírásnak. Nem azért, mert annyira nincs kedvem, hanem egyszerűen akárhányszor leültem eddig a gép elé és bekapcsoltam, nem bírtam ki és elkezdtem játszani ezzel a játékkal. Azóta hokit eszem, hokit iszom. Akik igazán szeretik ezt a sportot, azok legalább háromszor fontolják meg, hogy megveszik-e az NHL 99-et. Nem viccelek! Az ember mindenhol hallja a szokásos "nem tudod majd abbahagyni" dumát, de amikor a saját bőrödön tapasztalod meg ennek a betegségnek a tüneteit, hát elszállsz, mint a korong. Az egész az introval kezdődik. David Bowie + NHL bejátszások = mámor! Egy vérbeli "hokis" ezt megnézi, kitágulnak a pupillái, két hét evés-ivás nélküli játék, majd egyszerűen végelgyengülésben meghal. Óvatosan! Hosszú napokig kerestem valamit, amibe beleköthetnék, de sajna nem találtam. A hatást az csak fokozza, hogy (természetesen) Dual Shock, Dolby Surround és egyéb "cukorpótlók" édesítik a játékot. Ha megfelelően kiélveztük a bevezetőt (többször is érdemes), kezdődhet a hoki.

A főmenü kivitelezése nagyon jó. Megtalálunk itt mindent, a játékosvásárlástól egészen a kameraállások beállításáig. A legfontosabb, mégis a felső sorban található 6 pont (ez persze relatív, mert tíz meccs lejátszása után akadhat olyan is, akinek a kis memo kártya válik az elsőszámú "barátjává"). Shootout-ra akkor kerül sor, ha tétmérkőzésen döntetlen a vége. Mint a fociban, csak nem tizenegyest kell rúgni, hanem rávezetni a kapusra és belőni. Ebben a pontban kihagyva a mérkőzést, rögtön ezt a "kiejtéses" verziót gyakorolhatjuk. Persze itt is ki kell választani a csapatot és az ellenfelet, sőt! Az öt embert is kijelölhetjük, akik "lövik a büntetőket". A következő a Coach Drills. Ez tulajdonképpen a támadások gyakorlására szolgál a játékban. Fontos viszont az, hogy itt is az ellenfeleket nem a saját csapattársaink fogják alkotni, hanem a többi csapatból a kiválasztott emberek. Így remekül begyakorolhatjuk egy későbbi meccs-ellenfelünkkel a támadást, vagy akár a védekezést. Rengeteg formáció közül választhatunk, mindenki a neki legszimpatikusabbat.



Mivel az Exibition Game-et (remélhetőleg) nem kell hosszasan magyaráznom, itt szeretnék kitérni, magára a mérkőzésre. Mielőtt neki kezdenénk a játéknak, megnézhetjük az arénát, ahol küzdeni fogunk. A legtöbb eddigi játéknál ez a kevésbé lényeges, ám hangulatos "húzás" vagy nagyon gyatra volt, vagy, úgy ahogy van kimaradt. Végre nem egy nyamvadt képet látunk unalmas felirattal, hanem helikopter távlatból vizsgálhatjuk meg a stadiont és környékét. Természetesen a kommentátoroknak be nem áll a szájuk egész meccs alatt (remélem, ha valaha lesz egy magyar foci program, Knézy Jenő fogja interaktívan anyázni a focistákat!). Ha valaki unja, kapcsolja ki! Nem maradhat ki a kezdésnél a mostanában nagyon-is divatba jött himnuszéneklés sem. Ha minden "kötelező formasággal" megvagyunk, a start gomb megnyomása után még az utolsó pillanatban megváltoztathatunk mindent. A szabályokat, a csapatfelállást, megnézhetjük a statisztikákat és beállíthatjuk a kapusunk mozgását is. Ezeket a dolgokat egyébként (jégkorong lévén) a mérkőzés közben is beállíthatjuk. A kapust csak akkor érdemes lehozni, hogyha nagyon bízunk magunkban, és különben sincs más esélyünk a gólszerzésre. A mérkőzést több mint 8 különböző kameraállásból nézhetjük. Az ismétléseknél ez majdnem megkétszereződik, mivel itt bármelyik játékost befoghatjuk a kamerával. A "replay" mindig az utolsó fontos mozzanattól indul. Mehet normál sebességgel is, de ha valaki nagyon szeretne élvezkedni, ki is kockázhatja legszebb gólját. A játék közben a hangosbeszélő végre nem úgy szól, mintha egy megafonon keresztül beszélne, hanem hallani a stadion akusztikáját is. A tömeg hangja is nagyon jó, de (jópofa újításként) ha a korong épp nincs játékban, akkor a háromszög megnyomásával még ti is "dudálhattok" egyet. Kissé féltem, hogy ebből a szinte tökéletes játékból kimarad a bunyó, de (természetesen) ez is alaptalan volt. Van verekedés is. Miután belekötöttünk valakibe, kezdhetjük az "üssed, üssed botocskám" típusú küzdelmet (később persze kézzel), ámig az ereje el nem fogy. Ha valaki azt hinné, hogy a másik kiütésével megússza a kiállítást, el kell szomorítanom...5 perc minimum!



A nehézségi fokozat beállításával egyébként nemcsak az ellenfelek tudása nő, hanem egyre több szabályt is be kell tartani. A verekedés például csak a második fokozattól "elérhető".

Visszatérve a főmenübe, a Season pont alatt természetesen az éves bajnokságot játszhatjuk végig. Mindig megnézhetjük csapatunk aktuális erőlétét játékosra lebontva, helyezésünket a tabellán, és Today In EA Sportsban különböző híreket kaphatunk.

A Playoffs a Stanley kupáért megy egyenes kieséses alapon, a Tournament pedig a jégkorong "vezető nagyhatalmai" közötti versenyt jelenti. Itt vannak a jelenlegi olimpiai bajnok csehek is! Természetesen mindenki név szerint felsorolva. Ez a funkció a mini bajnokság nevet is kaphatta volna.

A főmenü alsó sorában a Rosters a fontosabb pont. Itt lehet játékosokat vásárolni, cserélni, vagy akár készíteni (ez elég csúnya szó volt, bocs!). Ha vásárolni akarunk, mindenképp más csapatokkal üzleteljünk, ne ügynökkel (Free Agents). Az ő játékosaik nem valami jók, csak időpocsékolás velük játszatni és úgyis előbb vagy utóbb lesérülnek. Magáról az irányításról ennyit, most egy pár csemege azoknak, akik nagyon képben vannak: a friss új szabályokat már ismeri a játék, az 1998. augusztusi csapatnévsorok az alapbeállítások.

A mozgást a legnagyobb sztárokról mintázták és az edzői taktikákat egyenesen a Stanley kupa győztes mester, Marc Crawford füzetéből "vásárolták ki".

Az EA SPORTS nem nagyon teketóriázott. Piacra dobtak egy olyan játékot, ami akár az NHL 2000-nevet is viselhetné, minden nagyképűség nélkül. Nincs hiba a játszhatóságban, a hangulatban, a grafikában. Jégkorongrajongóknak tökéletes ajándék karácsonyra! Mielőtt azonban megveszitek, ne felejtsetek el lemondani minden programotokat legalább négy napra előre!

ADAM

NHL 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-8 JÁTÉKOS
1-8 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
MULTI TAP ADAPTER
DUAL SHOCK

✓ AZ EDDIGI LEGJOBB!
× NEHÉZ LESZ ENNÉL JOBBAT CSINÁLNI

96%

TANULJ ÚJRA FOCIZNI!



Tulajdonképpen sportjátékot csinálni (különösen focit vagy kosárlabdát) elég merész dolog, mivel ezek szép számmal akadnak a piacon. Valami más kell, valami újdonság, amivel felkelthető még azoknak is a figyelme, akik már kezdenek beleunni a labdakergetésbe órákon át. A Namco fantáziát látott tervezőinek merész ötletében és piacra dobott egy új, a megszokottól eltérő focijátékot. Rengeteg próbálkozás volt már ezen a téren, pontosabban a 3D sportjátékok terén, de nagyrészük kudarcot vallott a nehéz irányítás és a beláthatatlan pálya miatt. A Libero Grande az eddigi próbálkozások közül talán a legjobban sikerült verzió. Itt csupán egy játékost terelgethetünk az egész mérkőzés alatt a pályán, ám sokkal több mozdulat áll rendelkezésünkre a labdakezelésnél. Ez az újnevezett Arcade foci.

Az elején a szokásos alternatívák közül választhatunk: Játéktermi foci (Arcade), Nemzetközi kupa (International Cup), barátságos meccs (Exhibition), világkupa (World League). Az opciók beállításán kívül, a legfontosabb funkció a játékos felkészítés (Player Challenge). Amikor először játszottam, azt hittem, hogy itt saját focistát kreálhatunk magunknak, és utána ezzel játszhatjuk végig a meccseket. Hát...hat napja játszom a játékkal, és még nem sikerült ezt megoldanom. Ha ezt nem lehet megcsinálni (márpedig nagyon úgy néz ki), akkor a játék készítői igencsak nagy bakit követtek el. Pláne azért, mert ezek a gyakorlatok ahhoz elég nehezek, hogy csak úgy kedvtelésből végigjátszogassuk. Aki jobban szereti a játék hevében megtanulni az irányítást, az jobban teszi, ha ezt kihagyja.







Először ki kell választani emberünk pofikáját (csak gyakorlásra!), majd nevet adni neki. Ezután nekiugorhatunk egy vizsgasorozatnak, ami folyamatosan nehezedik. Kilenc gyakorlaton kell "átverekedni" magunkat, az üdvösséghez. Nem lesz könnyű! Minden feladat előtt a gép (kissé felületesen ugyan) megmutatja gyakorlatunk lényegét. Persze ez néha nem ér semmit. Például a labdamagasság irányításával nem sikerült tisztába jönnöm, pedig már elég sokat nyúztam szegény PSX-et. A leírásban persze azt mondja, hogy az X lenyomásának hosszúságától függ, de ez némely esetben egyszerűen nem igaz. Az elsőben a labdakezelés tudományát sajátíthatjuk el. Bóják között kell lavírozni a lehető leggyorsabban, maximum 30 másodpercen belül. A következőben célozni tanulunk meg, 1000 pont fölött. A harmadik gyakorlatban a tizenegyes pontról, a kapuban elhelyezett babákat kell eltalálni. Itt mi állíthatjuk be a nehézségi szintet, de figyelem, ha túl könnyű, akkor nem kapunk érte elég pontot és hiába találjuk el mind az ötször a bábukat, nem jutunk tovább! Érdemes az átlag 200-at választani. A szabadrúgás következik. Hát bizony, itt már kell egy ideig szenvedni. Az irányon kívül, az erősséget, a magasságot és a labda megrúgásának a pontos helyét is meg kell adnunk. Ha mindez összejön, akkor el kell találni az ál-sorfal mellett elrúgva a célt, a kapuban. Aki golfozott már, annak nem lesz különösebben nehéz az ezt követő teszt. A labdát, minél közelebb kell rúgni, a zászlóhoz. Az ügyesebbek segítségül vehetik a felállított babákat is, mivel ezek általában jó irányba terelik a focit. A hetedik próbán, a passzolás a téma. Az előttünk felbukkanó babákhoz kell passzolni a labdát, 40 másodpercen belül. Menni fog. Ezzel be is fejeztük játékosunk alapkiképzését, ám ennyi nem elég! Most jön a labdakezelés. Ez megfelelően izzasztó lesz. Az elsőben a szögletpontról "bejövő" labdát kell úgy a kapuba vágni, hogy az mind a hat üveget kitörje. Ha eddig nem "vészmadárkodtam" volna eleget, hááát.... piszkosul unalmas és nehéz lesz. A probléma itt az, hogy nem lehet a labda irányát kontrolálni, így csak imádkozni (vagy órákat várni) lehet arra, hogy a megfelelő időben, a megfelelő helyre pattan a labda. Az utolsó előtti próbatétel a sarokkal való felemelése a labdának. Egy kijelölt pontig el kell vezetni a "bogyót" és az utolsó pillanatban felemelni úgy, hogy amikor lepattan, minél messzebb essen le az indulóponttól. Aki ideáig eljutott, annak nem lehet gond ez a feladat. Annál inkább, az utolsó. Nemes "egyszerűséggel" végig kell vezetni a focit egy megjelölt útvonalon. Megint csak sok kitartást javasolnék mindenkinek, és a 30. próbálkozás után egy kávét, vagy két nyugtatót. Ha a fentiek mindegyikével sikeresen megküzdöttünk, akkor már (tényleg!!) kvalifikált játékosok vagyunk.



A meccsek előtt ki kell választanunk azt a játékost, akit irányítani szeretnénk. Bár mindenki ismeretlen, mégis különös hasonlóságot véltem felfedezni néhány nemzetközi sztár és a játék focistái között. Itt van Antonio Del Pacino, aki egy az egyben Alexandro Del Piero-ra emlékeztet, vagy a jelenlegi "mindenki kedvence" Zinadin Zidan, Zenon Zadkine néven. Szóval, ha eleget nézegetjük őket, rá fogunk jönni, hogy mindegyik egy élő sztárról lett mintázva.

Az utolsó beállítások a nehézséget, a mérkőzés hosszát, a környezetet, a napszakot és az aktuális szabályokat tartalmazzák.

A 3D irányítás sokkal realisztikusabbá tette a mérkőzés menetét és hangulatát. Mivel csak egy embert irányíthatunk, bizony sokat kell futkároznunk "üres járatban" is. Ha nem helyezkedünk rendesen, akkor végigfuthatjuk a meccset anélkül, hogy egyetlen labdát kapnánk. Még a legprofibb focijátékosoknak is eltarthat egy ideig, amíg "átállnak" erre a rendszerre. A sebesség is arányosan lassúbb, mint a megszokott. Itt tényleg eltart egy ideig visszafutni a pálya túlsó oldalára. A játék élethűségét az segíti a legjobban, amikor biztos helyzetben csapatársunk, egyszerűen elönzőzi a lehetőséget, vagy eladja a labdát a félpályánál. Ilyenkor aztán lehet dühöngeni. Sokszor nem lehet látni a labdát, ezen segít a képernyő balalsó sarkában a kis focipálya.

Mindent összegezve, ez sikerült a legjobban az eddigi foci-szimulátorok közül. Nincs gond a grafikával, a hangulattal csak azzal a fránya pöttyös golyóval lesz egy kevés, de ne feledjétek: gyakorlat teszi a mestert!

Adam

LIBERO GRANDE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

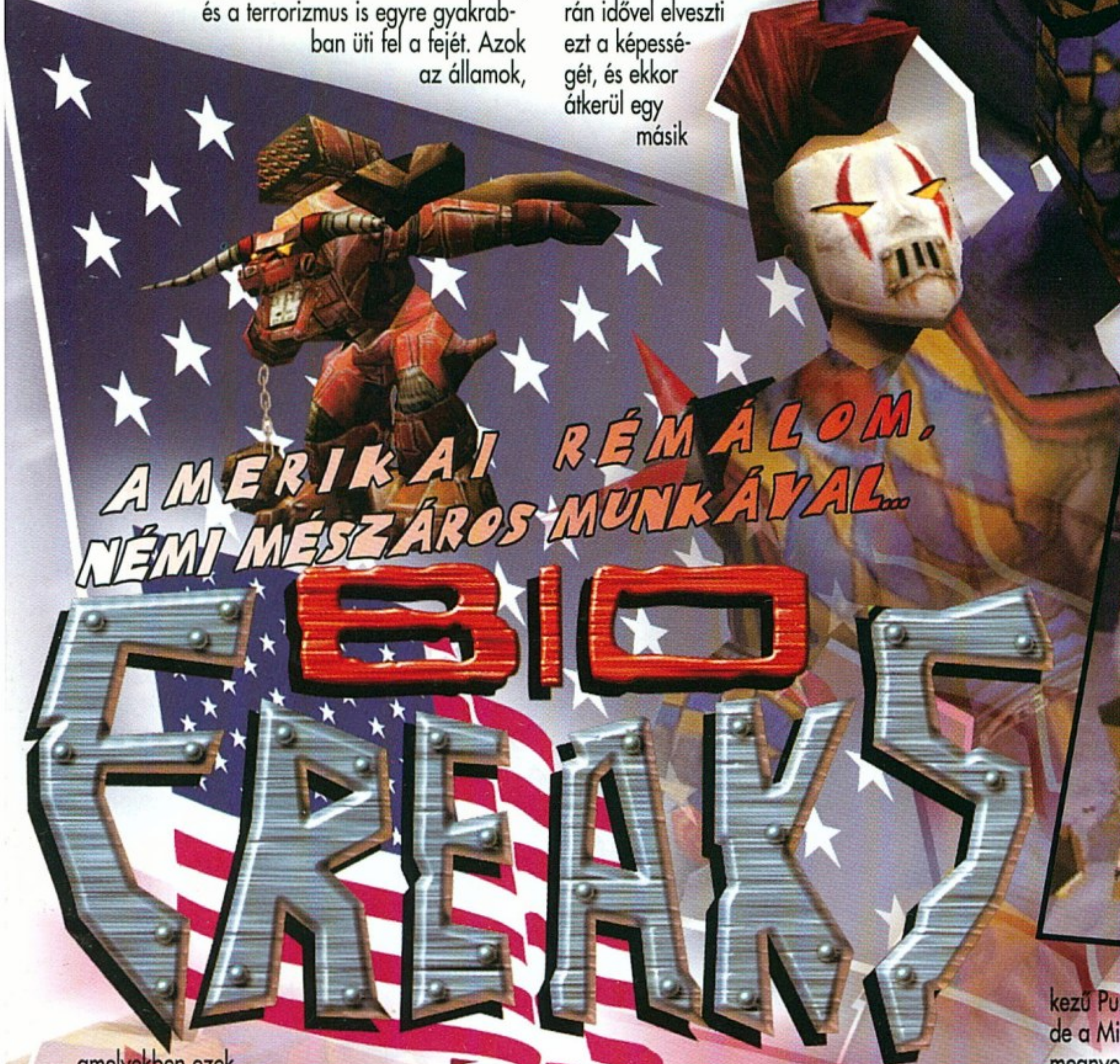
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ AZ EDDIGI LEGJOBB 3D FOCI
× A GYAKORLÁS "SOK HŰHÓ SEMMIÉRT"

85%

AMERIKAI RÉMÁLOM, NÉMI MÉSZÁROS MUNKÁVAL...

BIO FREAKS



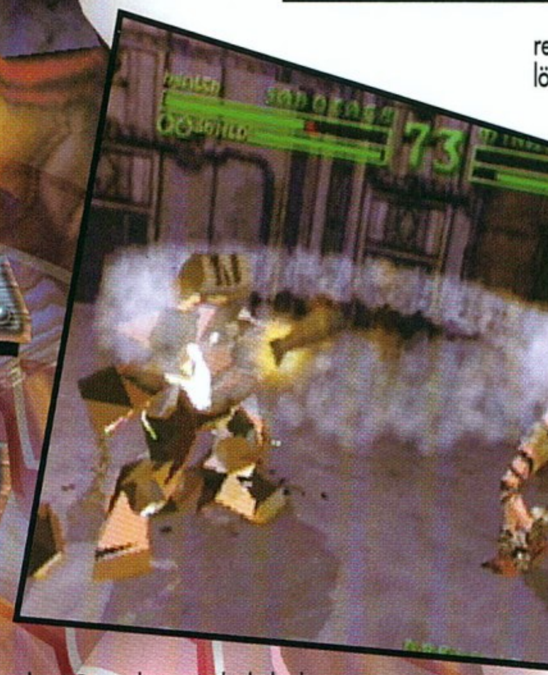
Mint ahogy azt már a történelem bebizonyította, valamennyi birodalom előbb vagy utóbb törvényszerűen hanyatlásnak indul. Nincs ez másképp az Egyesült Államok esetében sem: a nem is olyan távoli jövőben egyes mamutvállalatok olyan nagy hatalomra tesznek szert, hogy már az ország területi egysége forog veszélyben. A hatalmukat a computertechnológia, a kibernetika, és a genetika felgyorsult léptékű fejlődésének köszönhetik, és persze a versenynek, ami köztük folyik. Ez a verseny egyre durvábbá válik, s ebből alakulnak ki tulajdonképpen a konfliktusok. Elrabolni egy vetélytárs kulcsfontosságú igazgatóját, és egy klónnal helyettesíteni: az effféle praktikák mindennapossá válnak, és a terrorizmus is egyre gyakrabban üti fel a fejét. Azok az államok, amelyekben ezek a vállalatok működnek, hirtelen iszonyú összegeket kezdenek költeni a védelemre, csak hogy ellenálljanak egy másik vállalat esetleges támadásának. A határokat megerősítik, s ennek eredményeként egyre nő a szakadék az egyes államok között.

Valamit haladéktalanul tenni kell, különben szemlátomást szétszakítják az egykor oly büszke országot. A kormány mindenképpen el akarja kerülni az esetleges polgárháborút, s ezért egy egészen radikális módszerrel áll elő: létrehozzák a Titkos Játékokért Felelős Bizottságot, rövidítve az SGC-t. Az SGC feladata nem más, mint hogy rávegye a nagyvállalatokat, hogy hatalmi vitáikat párbajokban döntsék el. Az SGC javaslata szerint a felesleges vérontást elkerülendő mindössze két harcos álljon egymással szemtől szemben, s amelyik vállalat versenyzője talpon marad, az teljes egészében bekebelezheti a vesztes fél birodalmát. Az ajánlatot valamennyi cég elfogadja, s ezzel megkezdődik a lázas munka: mindenki a TÖKÉLETES gyilkológépet akarja létrehozni. Mindegyik vállalat azt a technológiát aknázza ki, amire specializálta magát. A tudósok megfeszített munkájából egy egészen hosszú elnevezés kerekedik ki: Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids, azaz rövidítve Bio F.R.E.A.K.S.

Ezek a félig ember, félig robot lények – ahogy a rövidítés is utal rá – valóban torzszülötteknek tűnnek, s ez sokszor már a külsejükön is meglátszik. A szörnyeknek három fajtája különböztethető meg. A synthoidok genetikailag továbbfejlesztett emberi klónoknak felelnek meg, azzal a képességgel, hogy újranövesztik a megsérült testrészeiket. A legtöbb synthoid azonban a harcok során idővel elveszti ezt a képességét, és ekkor átkerül egy másik besorolásba, a retrok közé. A retrok csonka végtagjait kibernetikus eszközökkel pótolják. A szörnyek harmadik csoportja, a dozerek végül már majdnem teljes mértékben robotok. Ők nem pusztán az újranövesztés képességét vesztették el, hanem már egyszerű regenerálódásra sem képesek. Mindössze egy emberi agyról van szó, ami egy mechanikus testbe van csomagolva... Egy kicsit hosszúra nyúlt ez a bevezető, de csak azért, hogy így mindenki könnyebben elképzelhesse, miféle figurákkal kell verekedni a BioFreaks-ben. A nyolc "freak" mindegyike nagyon brutális – olyannyira, hogy szinte nehezünkre esik választani. A synthoidok között akad például Lara Croft-klónnak tekinthető kiscsaj bazinagy fegyverekkel, a retrok közül talán az ollókezű Purge lesz mindenki kedvence, de a Minotauruszról formázott dozer is nagyon megnyerő. A küzdőterek szintén rendkívüliek: a szörnyek rakéta meghajtásával iszonyú magasságokba lehet felugrani, s a legtöbb helyszín úgy van kialakítva, hogy a kisebb kiugrókon még fenn is lehet maradni. Egyes pályákon a terep még extra veszélyt is tartogat: meg lehet gyulladni mondjuk egy hatalmas kemencénél, vagy magával ránthatja hősünket egy sebesen forgó prés. A küzdelmek menete amúgy ezeket nem számolva sem mondható hagyományosnak, hiszen a csapások és rúgások mellett lőfegyverek is használhatók. Pontosabban nem is csak lőfegyverek, mivel mindenkinek van valami specialitása is. Minateknek például rakétái vannak, Purge pedig (a nevéhez illően) lángszóróval rendelkezik. Igaz, ezeket a fegyvereket a bekapcsolt energiapajzzsal simán blokkolni lehet, szóval van úgy, hogy egy jól megküldött nyakleves hatásosabb tud lenni. A másik nagyon érdekes dolog, hogy néha még a képernyő is vértől csöpög. Nos, ilyenkor az történik, hogy valaki olyan sérülést szenvedett, hogy leszakadt valamelyik végtagja. Igen hatásos, ahogy a megcsonkított vállból szanaszét spriccel a vér, ráadásul az adott versenyzőnek ezzel nem csak az esztétikai szépsége szenved kárt, hanem a harcképessége is. Ha például Minatek elveszti mindkét karját, már csak a hátára szerelt Sztálin-orgonát használhatja.

A BioFreaks küzdőstílusa tehát egyáltalán nem szokványos – esztelen gombnyomkodás helyett csak megfelelő taktikával, jó reflexekkel, és a spéci mozdulatok hathatós alkalmazásával lehet győzni. Mutilator, a főellenség például megsemmisíthetetlennek tűnik – még szerencse, hogy őt csak egy menetben kell kiütni. A gigantikus robotnak még a térdéig sem érünk fel, ráadásul egy nagy tó közepén lát vendégül minket, aminek vizében gyilkos piranhák ólálkodnak. A megoldás: sosem maradjunk a vízben (hiszen amúgy is alig látni a mélyben), s próbáljunk felugrani a kis szigetekre. Ha a robot utánunk ugrik, egy-két pofonnal lökjük vissza a vízbe – azt még a pajzsával sem tudja kivédeni. Ezután lőjük őt, mint az eszelős (lehetőleg hátulról), innentől ugyanis már csak türelemjáték az egész, hogy ki tudja akkor eltalálni a másikat, amikor éppen nem védekezik.





Nem szóltam még a játékmódokról, bár nem véletlenül, ugyanis teljesen tradicionális a választék. A következőkből áll a menü: játéktermi mód folytatási lehetőségekkel; két játékos versus mód; 2-5 fős csapatokkal játszott team battle; egyetlen energiacsíkkal játszható túlélő mód; és végül practice, aminél kiírathatjuk, majd kivitelezhetjük a gyakorolni kívánt mozdulatokat.

Summa summárum a BioFreaks mindenképpen a verekedős játékok élmezőnyében foglal magának helyet. Igen hatásos belépőkkel érkeznek a harcosok az arénákba, és ami a belépők után következik, az még hatásosabb. Külön érdekesség, hogy még a versenyzők saját szemszögére is át lehet váltani (Start+le vagy fel). Az összkép nagyon el van találva: a fények, a fémes hatású energia-pajzsok, az üvöltések, a metál zenék – minden egy brutális jövő hangulatát idézi. Csak a nyolc-tíz szereplőt találtam egy kicsit kevésnek, de az egyéb paramétereket mérlegelve ezúttal még ez is elnézhető.

Vári Zoltán





BIOFREAKS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS:MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ IZGALMAS ARÉNÁK, MEGCSONKÍTHATÓ HARCOSOK
× KEVÉS SZEREPLŐ

91%



OFF ROAD CHALLENGE

Emlékeztek még a Cruis'n USA-re, vagy a Cruis'n World-re? Mert ha igen, akkor talán felesleges is továbbolvasnotok ezt a cikket: az Off Road Challenge-ben ugyanazt kapjuk ismét, csak most terepjárók a főszereplők. Ugyanúgy végeláthatatlan, ugratókkal teli pályákon kell száguldani, amelyeket elágazások nem túl sűrűn színesítenek, ugyanolyan egyszerű a grafika, melyen ugyanúgy – sajnos elég láthatóan – bukkannak fel a tereptárgyak, és a versenyek menete is hasonlóképpen távol áll az élvezhetőtől.

Van összesen hat pálya, melyeknek már a nevéből is tudni, hogy változatosságra aligha számíthatunk (Mojave, Baja, El Paso, Pikes Peak, Vegas, Ol' South) – csaknem mindenhol sivatagos, félsivatagos környezetben versenyzünk. (Ráadásul még a három titkos helyszín sem tartogat sok újat.) Szép tájak helyett – az izgalom fokozása címszó alatt – mindenféle őkörséget raktak be a játékba; mindent, aminek a legkevésbé van köze az autóversenyzéshez. Miféle dolog például az, hogy bányacsillék mennek át az útvonalon?! De az is meglehetősen furcsa, hogy az utunkat keresztező vasúti átjáróba mindig akkor érkezik a vonat, amikor épp arra tart a mezőny. Most akkor ide repülőgéppel kellett volna jönni? Az pedig a legfurcsább, hogy ezt a vonatot egy egyszerű terepjáró el tudja sodorni! Ezek után az már gondolom nem lep meg senkit, hogy Las Vegas felé a sivatag felett űrháború folyik...



UTAZÁS ÚTTALAN UTAKON

Mindezt az őrületet egyedül vagy két játékos módban lehet játszani, s ezeken a módokon belül választhatunk külön-külön a pályák közül (Just Play), avagy "komoly" versenybe foghatunk (Start Circuit). Ez utóbbinál a továbbjutás feltétele, hogy mindig legalább negyediknek érjünk célba (a nyolcból). Ha jól szerepelünk, kisebb-nagyobb összegeket nyerhetünk, továbbá még út közben is vehetünk fel aprópénzt, s az így összeharácsolt vagyonunkért fejleszthetjük a járgányunkat. Ha még nem mondtam volna, indulásnál négy terepjárót ad be a gép; ezeket azonban a C-gombokkal még lecserélhetjük az ún. "extra" kocsikra, tehát mondhatni nyolc verda közül választhatunk A leghasználhatóbb talán a Buggy, ami jóval gyorsabb a többinél. Igazából azonban egyikkel sem voltam megelégedve, de ez abból fakad, hogy az egész játékkal nem voltam megelégedve. Az odáig oké, hogy ez egy gyors tempójú arcade verseny akar lenni, de azért az ellenfelek lehetnének egy kicsit reálisabbak, és főként lassabbak. Valahogy őket nem lassítják le az akadályok, így utolérni őket szinte csak tökéletes versenyzéssel lehet – vagy még úgy sem. A saját autónk egyszerűen nem elég gyors. Mintha egy Ladával versenyeznénk Porschék ellen. Még a nitro használata sem segít: pontosan annyit ér, mint egy kiadós szellentés – nagyjából annyi ideig hat, és kábé annyira is viszi előrébb az autót. Ráadásul ebből a harmatos nitroból is alig van! Az alapkészlet felélése után csak elvétve vehetünk fel a pályáról – már ha olyan szerencsénk van, hogy épp belerohanunk egybe, hiszen a bónuszok olyan gyorsan jelennek meg, hogy képtelenség tudatosan rájuk mozdulni. Marad tehát a másik megoldás: méregdrágán vásárolni a menetek között.

Az Off Road Racing kitűnően demonstrálja, hogyan lehet egy nagyszerű hardvert a lehető legcsekélyebb hatásfokkal kiaknázni: sima (két dimenziós) sprite tereptárgyak, azok is pixelesek, kezdetleges hanghatások, és átlagon aluli zene. Ehhez még hozzájön a követhetetlen játékmenet – mert ugyebár csak akkor vehetjük észre az egy méter mély árkokat, amikor már kifelé jövünk belőlük. Összegezve a felsoroltakat végeredményként kétségkívül azt kapjuk meg, hogyan nem szabad játékot készíteni. Befejezésképpen még egy helyesbítést szeretnék kieszközölni: a bevezetőben azt hiszem még túl is értékeltem ezt a játékot, mert a Midway-nek az Off Road Racinggel még az előző két "remekművét" is sikerült alulmúlnia. Ez pedig nem kis teljesítmény.

V.Z.









OFF ROAD CHALLENGE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
✓ IGAZÁN NEM IS TUDOM (NEKEM A MEDVÉK TETSZENEK. MARTIN)
× MINDEN

50%

KÖZELÍTÜNK A TÖKÉLETESHEZ

COLONY WARS

VENGEANCE



A Psygnosis elkényeztetti az űrhajós játékok szerelmeseit, alighogy megjelent a Blast Radius, már meg is érkezett a Colony Wars második része, a Vegeance. Kíváncsi voltam mi újat tudnak hozni a játék készítői, hiszen a Colony Wars és a Blast Radius után magasak voltak az elvárásaim. A CWV történetileg az előző rész előzményének és nem a folytatásának tekinthető, erre abból következtettem, hogy a játékban még létezik a Föld. Az előző rész ugye úgy kezdődött, hogy a Föld felrobbant. Egyébként egy ifjú pilóta bőrébe kell belebújni, ő beáll a hadseregbe, hogy így harcoljon a bolygót veszélyeztető kolóniákkal szemben. A játék felépítése és menete teljes egészében az előző részt követi. Miután lement az intro és a főmenüben végeztünk a beállításokkal (Options), természetesen kezdhetünk régi és új játékot is. Az elsőt a Memory Card míg a másikat a Commance Game-nél tehetjük meg. Ha ez utóbbit választjuk, többfajta lehetséges menüpont jön elő – lássuk ezeket: A Start Brief-nél kapunk utasításokat az aktuális küldetésről, itt mindig kiírják és elmondják, hogy a következő misszióban mit is kéne tennünk, hogy sikeresen legyünk. Hogy biztosan tudjuk, hogy mi a feladat, a gép még indulás előtt – azaz töltés alatt – pár mondatban összefoglalja a lényeget, valamint játék alatt rádión kapjuk az utasításokat. Az Enter Hangar-ban megnézhetjük, hogy a következő küldetésben melyik űrhajót lehet vagy kell irányítanunk. Jó esetben választhatunk hajót de – főként az elején – adott járgánnyal kell menni. Újdonság, hogy fejleszthetjük az űrhajónk különféle tulajdonságait is. Minden sikeresen teljesített misszió után kapunk egy pontot, amit aztán az Assign Power menüpont alatt eloszthatunk, illetve odaadhatjuk valamelyik tulajdonságnak. A sárga a pajzsot, a piros a motorokat (és ezzel összefüggésben a sebességet), a kék a lövés utántöltést, a zöld pedig – azt hiszem – a fegyvereket jelöli, ezeknek adhatjuk azt a bizonyos egy pontot. A Launch-al indíthatjuk a küldetést. Hasonlóan az előző részhez a játék részekre van osztva, de most nem naprendszerekre. Ahhoz, hogy egy részt sikeresen teljesítsünk és tovább lépjünk az kell, hogy a küldetések nagy részét sikeresen teljesítsük (nem muszáj mindet, de a nagy részét igen). Ha egy-egy részt teljesítenünk akkor állást is menthetünk, valamint egész jó átvezető filmeket is megnézhetünk. A játékban sokkal kevesebb filmet találunk, mint az



elődben, mivel a progi most 1 CD terjedelmű (ez annak is köszönhető, hogy szerintem egy kicsit siettek a kiadással). Az irányítás teljes egészében maradt a régi, semmi új dolgot nem találhatunk benne (leszámítva a Dual Shok támogatást), úgyhogy külön erre – mivel múltkor már elmondtam – nem térek ki. A fegyverek közül áthoztak néhányat, de természetesen újak is találunk. A legfontosabb még mindig az A.S lézer (Anti Shield Leaser), amivel szétlőhetjük ellenfeleink pajzsát, majd ezután magát az ellenfelet is kiiktathatjuk. Ezen kívül megemlítenék egy rendkívül hasznos szerkezetet, a Defens Pod-ot, ez szabadon eresztve elkezdi védelmezni a kijelölt – baráti – célpontot, azaz velünk együtt harcol és írtja az ellent. Hasonlóan kell kilőni mint egy rakétát, tehát először kikell biztosítani, majd aztán – ha megvan a védeni kívánt célpont – kilőhetjük. Van még egy igen érdekes fegyver, mellyel egy nagy elektromos lézert gerjeszthetünk, majd kilőve nekiirányíthatjuk egyenesen az ellenfélnek. A legtöbb újdonságot a küldetésekben és a feladatokban találunk. A szokásos védelmező és támadó feladatokon kívül beépítettek jó néhány ötletes és érdekes dolgot is. Ilyen például az amikor aszteroidákat kell szétlőni, majd az így szabaddá vált kristályokat az érkező bányahajóval össze kell szedetni. Természetesen mialatt a teherszállító hajó munkálkodik, nekünk meg kell védeni. De szép számban találhatunk olyan küldetést is, amikor a vontatókötelet kilőve el kell vontatni valamilyen alkatrészt, ezeknél a küldetéseknél elég, ha csak a kijelölt hely közelébe visszük a tárgyat (utána úgyis bevontatják). Az



előző részben a küldetések szinte csak az űrben játszódtak, most viszont elég sűrűn áttevődnek a bolygó felszínekre is, ezek a feladatok nagyon nehezek (szinte már játszhatatlanok) lettek. Ez a következő miatt van: az űr grafikai megvalósításánál a meghatározó szín a fekete. A bolygó felszíni missziónál azonban már ez nem elég, ahhoz, hogy a grafika jó maradjon és a sebesség se romoljon, nagyon-nagyon sűrűre kellet venni az ismert köd effektet. Ezeknél a küldetéseknél a tereptárgyak darabosan jönnek elő a ködből, de ami a legzavaróbb, hogy a köd miatt nem látjuk az ellenfeleinket sem időben. Az "űrös" pályák grafikája szerencsére maradt a megszokott magas színvonalú, nem sokat változott, inkább az apróságokat javították föl. Jobbak a fényeffektek, minden pályán találhatunk valamilyen extra effektust, nagybolygót, forgó fekete lyukat stb. A robbanások végre 3 dimenziósak, ám sajnos a nagyobb hajók megsemmisülése után kicsit lelassul a játék. Jó dolog, hogy végre nem vagyunk egyedül a harcban, a már említett Defense Pod-on kívül bekapcsolódnak még baráti hajók is, akik ugyanúgy irtják az ellenfeleket mint mi, sőt a nagyobb megvédendő baráti hajók is ellenállnak. Ennek ellenére én hiányoltam a többjátékos módot is (legalább Link kábellel lehetne ketten játszani). A zenék egész jók lettek, hangok változatlanok maradtak, folyamatosan rádió üzeneteket kapunk mind barátoktól, mind ellenfeleinktől – utóbbiaktól inkább akkor, ha szétlőjük őket. Sajnos hiányoznak például a gyakorló küldetések, vagy a különböző naprendszerekről a részletes leírások, ezeket az apróságokat kár volt elhagyni. A hangulat változatlan maradt, így akinek tetszett a Colony Wars, nyugodtan szerezze meg ezt is, nem fog csalódni.



(A játék véleményem szerint minden eddigi 3D-s/űrhajós anyagnál jobb. Ritka az olyan űrhajós stuff, amiben ennyire jól ábrázolják a hajók méretkülönbségét. Nem vagyok a stílus rajongója, de ez a Vengeance maximálisan megfelelt elvárásaimnak. Martin)

Veres Miki

CW: VENGEANCE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
DUAL SHOCK

✓ ÖTLETES, NAGYSZERŰ ÉS ÉRDEKES KÜLDETÉSEK
× NINCS TÖBBJÁTÉKOS MÓD, A FÖLDI MISSZIÓKON MÉG CSISZOLNI KELLETT VOLNA

88%





AZ 1080° HÁNY FORDULAT?

Itt a tél, szóval akkor lehet hódolni a téli sportoknak: elő a snowboarddal, és irány az egyik közeli síparadicsom... Ha ezt idő (vagy pénz) hiányában netán nem teheted meg, akkor sem kell csüggedned: ebben az esetben elő az N64-gyel, de előtte irány az 576 Shop, ahol már beszerezhető az 1080° Snowboarding.



A Nintendo snowboardos játéka az eddigi legtökéletesebb, amivel valaha találkoztam. A Cool Boarders ugyan nem volt rossz PlayStation-ön, de az csak egy játék volt – az 1080 Snowboarding maga a snowboardozás. Elvakít minket a hó és a nap, hallhatjuk, ahogy fütyül a szél a fülünkbe, érezhetjük, hogy milyen mély hóban siklunk, nagyokat dobnak rajtunk az alig észrevehető bukkanók, s nagy öröm, ha épségben – és mellesleg elsőként – célba érünk. Grafikailag egy műremek az egész: egy ilyen játéknál ugyebár csak végeláthatatlan fehérségre, meg a közhelynek számító fenyőerdős háttérre számítunk, ám ezzel szemben nincs két egyforma helyszín. Egyszer naplemente borítja vörösbe a tájat, másszor meg sűrű hóesés okoz ködöt. Az egyik pillanatban még egy folyó jegén zörög a snowboard, a másikban pedig már egy kis faluban járunk, ahol a házak mellett hóval betemetett kocsikat kell kerülgetnünk. Az 1080 Snowboarding attól válik igazán izgalmassá, hogy sok helyen több útvonal is választható, melyek különböző veszélyeket rejtenek. Teszem azt az egyik irányban egy kacskaringós vályúban kell végigmennünk, míg a másikban egy kidőlt fát kell átugranunk. Vagy mondjuk választhatunk: leugratunk egy iszonyúan meredek és sziklás hegyoldalon, vagy inkább egy kerülő úton, egy vékony hídon keresztül ügyeskedjük át magunkat. Sokszor nem is csak két, hanem több lehetőség is van.

A snowboardosunk mozgása fantasztikus: ahogy kell, frankón egyensúlyozik a deszkán. Az élesebb kanyaroknál kinyújtott karjával tartja magát – amint néha súrolja a keze a földet, még nyomot is hagy a hóban. A bukások is nagyon reálisak; hiszen emberünk amint lehet, talpra áll – szerencsés esetben alig lassulunk le. A hibáinkat – amennyire lehet – korrigálja a versenyző, tehát ha mondjuk csak súrolunk egy sziklafalat, csak egy kicsit szédül meg. A pályaviszonyokat pedig teljesen jól érezni. A friss hóba érkezve például diszkréten puffan a deszka, majd porhanyós hó csapódik fel, míg a megkeményedett havat csak egy kicsit csapjuk ki a kanyarokban. A látványhoz persze igazodik az irányítás is: a mély hóban lassan de biztosan haladhatunk, ha viszont jégen siklunk, alig lehet kormányozni a deszkát.

A játéknak még a menürendszere is roppant igényes: a játéktípus megválasztása után egy barátságos kis faházba kerülünk, melynek klubhelyiségében öt különböző nemzetiségű és tudású versenyző vár ránk. Technika, sebesség, egyensúlyérzék, erő, és ugróképesség szerint vannak osztályozva. A falnak nekitámasztva nyolc snowboard sorakozik: ezek fordulékonyságban, gyorsulásban, reakcióidőben, stabilitásban, és rugalmasságban térnek el.

Amennyiben a Match Race üzemmódot indítottuk el, sorban kell legyőznünk a többi versenyzőt – mindegyik figurának megvan a maga pályája. Három nehézségi fokozat van; az ellenfeleink tudásán kívül ez a teljesítendő pályák számát is befolyásolja. Négy, öt, illetve hat futamból áll egy teljes bajnokság, melynek teljesítéséhez három életet kapunk. Vigyázzunk, mert a gép a sérüléseket is számolja. A pályákat a Time Attack-kel gyakorolhatjuk be, legalábbis azokat, amelyekre egyszer már eljutottunk. Egy snowboard játékból persze nem hiányozhatnak a látványos trükkök sem: a Trick Attack módnál az általunk kiválasztott pályán a mutatványainkat pontozzák. Igaz, másodlagos faktorként azért ott van az idő is, mivel határidőre kell teljesítenünk a szakaszokat, s hogy plusz másodperceket kapjunk, ahhoz át kell mennünk bizonyos kapukon. (A kapuk elhelyezkedése itt egy kicsit leszűkíti az útvonalat.) Van két plusz pálya, amelyek kifejezetten a trükközéshez készültek: a félcső, és az ugrósánc. A trükközésből szintén lehet bajnokságot rendezni, erre való a Contest mód. Itt valamennyi pályát beadja a gép – a lesikló pályákon a plusz másodpercek reményében zászlókat kell kerülgetnünk. Külön nehézség, hogy itt nem kapunk életeket. Van osztott képernyős, két játékos mód is, ezt a 2P VS-sel indíthatjuk. Ha be akarjuk gyakorolni a trükköket, akkor a Traininget kell választanunk. A gyakorlópályán félcsőben, illetve ugratókon edzhetünk. Választhatunk a mozdulatok közül (jobb-C), majd megpróbálkozhatunk a végrehajtásukkal. Nem árt tudni, hogy egyik versenyző sem tudja valamennyi mutatványt, ezért van az, hogy egyes trükköket nem lehet kiválasztani. Az ugratókról elrugaszkodni az A-gombbal lehet, majd a B-gomb lenyomása mellett az analóg stickkel hajthatjuk végre a mozgásokat. A pörgéses trükkökhöz a B-gomb helyett az R-et kell nyomni. A legfontosabb azonban a Z-gomb: ezzel hajlíthatjuk be a térdünket. Ez egyrészt a leérkezésekhez kell, másrészt – ha siklás közben folyamatosan nyomva tartjuk – a felgyorsuláshoz szükséges. (Ebben a testtartásban viszont nehezebben lehet manőverezni.) A leérkezéseknél arra egyébként ügyeljünk, hogy a megfelelő szögben tartsuk a deszkát!







A 1080 Snowboardingban van visszajátszás is, amiből ráadásul egyet el is menthetünk (akár szellemjátékosnak) a kártyára. Ebben a játékban tehát egyszerűen nem találtam hibát. Az ellenfelek ugyanúgy buknak mint mi, sőt ha kockáztatunk egy esést, egy kis lökdösődés formájában még szemétkedhetünk is velük. Minden tekintetben fair a gép, s ezért még a nehezebb fokozatok sem teljesíthetetlenek. Nem is tudom melyik a jobb: a látvány vagy a játszhatóság. Az 1080 Snowboarding mellett valamennyi eddig készült snowboard-játék eltörpül.

V.Z.

1080 SNOWBOARDING

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

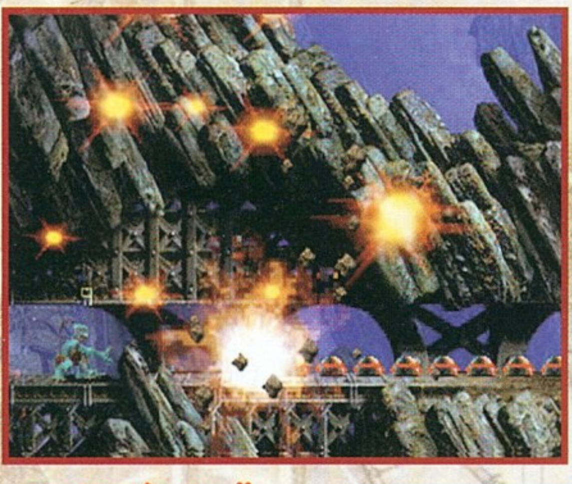
1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
✓ REMEK SZIMULÁCIÓJA AZ EREDETI SPORTNAK
× NEKEM A RAP-ES ZENÉK NEM TETSZETTEK - BÁR EZ ÍZLÉS DOLGA

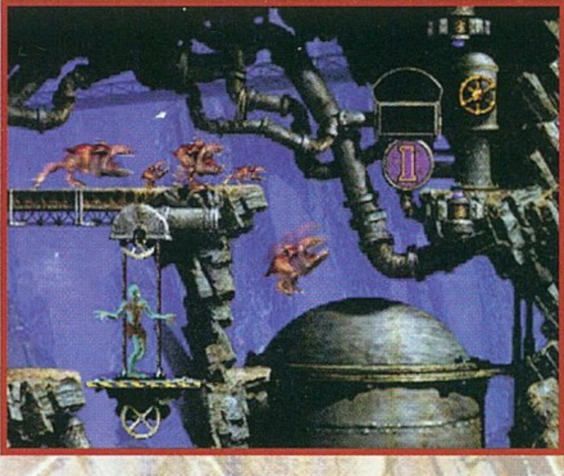
93%

GYÖNYÖRŰ+MISZTIKUS=ABE`S EXODDUS

ABE`S EXODDUS

1997 decembere. Üstökösként robban be a köztudatba egy gyönyörű 2D-s platformjáték, mely az Oddworld: Abe's Oddysee címet viseli. Újságunk első számában találhattatok róla egy kevéske infót, de aztán valamilyen útonmódon mégis csak kimaradt a Konzolból (ha valakinek marhára kéne a segítségem, az írjon bátran, megvan mind a 99 kiszabadítható szörny). A történet egy zöld emberkéről szólt, aki egy Oddworld nevezetű világban élte mindennapjait, mint takarító. Aztán rájött, hogy főnöksége a saját fajtájából, a Mudokon-okból akarja készíteni új süteményüket. Abe ezek után szívügyének érzi, hogy kiszabadítsa 99 sorstársát és leszámoljon a gaz Molluck-kal, a Rupture Farms tulajdonosával. Azért nem akarok az első résznél leragadni, a lényeg az, hogy Abe a Mudokon-ok között egy amolyan kiválasztott lény, aki most a második részben a bányában dolgozó sorstársait próbálja meg kiszabadítani, mégpedig az Abe's Exoddus-ban.





EGY ÚJSZÜLÖTTNEK MINDEN VICC ÚJ

Akik még esetleg nem ismerik Abe-et, azoknak nagy vonalakban vázolnám a lényeget. A játék teljes egészében 2D-s grafikát használ, ám azt kell, hogy mondjam, valami olyan művészien teszi azt, hogy komolyan mondom, néha percekig csak ámulok egy-egy képernyő szépségén. Mivel a játék elég sokszor váltogatta a nézeteket az előtér és a háttér között, ennek köszönhetően a képernyőn minden olyan részletességgel ki van dolgozva, mintha mérnökök készítették volna. Szóval ez az Exoddus amolyan ugri-bugri játék, melyben egy számunkra kedves hőst kell irányítani, hol ügyességi és hol logikai feladatokat megoldva. Mint minden valamirevaló platformhős Abe is tud futni, ugrani, sétálni, guggolni, dobálózni, kapcsolót működtetni és többek között beszélni! Amiért olyan érdekes ez a játék, az az, hogy Abe képes arra, hogy kommunikáljon társaival, vagy Oddworld különböző élőlényeivel. Vannak, akik válaszolnak, de vannak, akik egy kukkot sem értenek a szavainkból. A Mudokon-ok, mint bányászok vannak alkalmazva, ezért bevarrták a szemüket, hogy ne lássák mit bányásznak! Így amikor kiadjuk a "kövess" vezényszót, ügyeljünk arra, hogy időben megállítsuk, illetve elhárítsuk a veszélyeket az útjukból. Ha ez nem sikerülne, általában szegény bajtársunk életét veszti. Az imádkozás több szempontból is lényeges. A madár-portálokat megnyitva elküldhetjük barátainkat egy biztonságos helyre, vagy saját magunkat is, de ha egy ellenség is van a képen, akár meg is szállhatjuk. Ez szó szerint azt jelenti, hogy belebújhatunk a testébe és irányíthatjuk. Általában ilyenkor ki tudjuk irtani a többi ellenfelet, mert nem sejtik, hogy pont egy társuk fogja elárulni őket. Ennyit a kommunikációról, a többit majd menet közben. A játék készítői azzal büszkélkednek, hogy több mint 700 új képernyőt rajzoltak, s teljesen új feladatokat eszeltek ki, mint amit az első részben láthattunk. Ezt én is leellenőriztem, s való igaz, tényleg újak az ötletek, meg sok is a terep, de a grafika egy cseppet sem változott. Szó se róla, tényleg klassz a játék, de hagy legyek már egy kicsit kukacos, én azt mondom, még lett volna mit csiszolni néhány helyen. Ami még változott, az Abe hangja. Nem igazán értem, hogy az átvezető animokban miért van a régi hangzás, a játékban pedig miért van valami borzalmas fahang? Amúgy ha már a hangoknál tartunk, kis butusunk megtanult egy pár új szót is, melyek elsősorban az új feladatokhoz kellenek. Például amikor egyszerre több társunknak kell szólnunk, egy "mindenki" vezényszóval az összes embert megszólíthatjuk, s elküldhetjük őket dolgozni! Igen, a "dolgozni" parancsnak is nagy jelentőségei vannak, mert egy rakás alkalommal kerekeket kell tekernünk és tekertetnünk ahhoz, hogy továbbjuthassunk.





ABE VAGYOK, SEGÍTENI AKAROK

De előbb essen szó a történtről. Miután Abe visszatért a társaihoz, ünneplő tömeg fogadta, azt a hőst aki megmenekítette őket a gonosz Mullock-tól. A törzsfő egy óvatlan pillanatban hátba veri Abe-et, aki ettől leesik a magaslatról és iszonyú puffanás közepette a földön landol. Ekkor jelenik meg egy látomás Abe szemében az ősi Mudokon szellemekről, akik azt panaszolják: valaki háborgatja a sírjaikat. Abe és kis csapata elindul, hogy pontot tegyen az ügy végére és kiderítse, mi is folyik itt. A Necrum az ősi Mudokon temetkezési hely. Ezt a szentélyt azonban valaki megzavarta. Pontosabban valakik, ugyanis megláncolt Mudokonok bányásszák a csontokat, hogy valaki felhasználja őket valamire (ugye elég idétlenül fogalmaztam?). Ha eljutunk odáig, majd kiderül, hogy 3 aljas gazfickó tartja rettegésben a SoulStorm Brewery-t (amelynek csak egy apró része volt a Rupture Farms), ám kétségkívül a legjobb név Aslik, mert ha tudunk angolul, máris megfejthetjük a jelentését... Épp belépünk a bányába, amikor Abe fatális véletlen folytán leesik a többiek közül, így egyedül kell elkezdenie kalandjait. A pálya végére megtalálja őket, de újabb programozói cselszövés után ismét egyedül marad, és a játék során az ő igényeiket kell majd kielégíteni (úgy berúgnak egy csontnövelő szertől, hogy az ellenszérum nélkül mozdulni sem tudnak). Szóval így állunk most.





RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

Ahhoz, hogy ne csak egy unalmas második részt kapjunk a pénzünkért, a már említett új feladatokon kívül új szörnyeket kreáltak és őket szokatlan szituációkba helyezték. Például a Necrumban élő kúszómászó kis giliszták számomra a legundorítóbb lények. Ha meglátnak egy ellenfelet azonnal ráállnak, s addig üldözik, amíg el nem kapják. Persze mint minden élőlénynek, ezeknek a pondróknak is van ellenfelük, akik meg őket pusztítják. A legjobb fej teremtmények szerintem a pókszerű Paramite-ok, akik képesek ugrani, és hálókon felmenni, tehát a leghasznosabb lények a játékban. Persze a már ismert Scrab-ok is megtalálhatóak, akik elől csak a futás a válik be, de az sem hosszú távon, mert nagyon hamar utolérnek, és nem kegyelmeznek nekünk. Majdnem minden állatot irányíthatunk is, ehhez az kell, hogy közvetlenül a delikvens ne tudjon megközelíteni (ha egy fal választ el minket, vagy ha egy magaslaton állunk). Ilyenkor az adott szörnnyel vagyunk, s néha még társaik sem veszik észre, hogy ki is ő valójában. Ez az a pillanat, amikor kihasználhatjuk az adott példány tulajdonságait. Például volt egy olyan jelenet, hogy egy Sligbe belebújva álltam Abe elé, akit a rárontó kutyáktól védelmeztem meg úgy, hogy szétlőttem őket. Ha már a kutyáknál tartunk, persze nem mindenki bőrébe bújhatunk bele, például a kutyáéba sem. Sőt! Ha egy kis szürke karika egy piros ponttal a közepén valahol ott lebeg a képen, akkor aztán végképp nincs esélyünk arra, hogy imádkozzunk, mert kegyetlenül megcsap az áram... Szörnyek után nézzük az új szituációkat. Azzal, hogy megjelent a bányaautó, van egy új közlekedési eszközünk, amely ha úgy tetszik sérthetetlen. A maga kis útvonalán gördülve átgázol minden élőlényen és bombán, kivéve a falakon. Ebbe a járműbe sajnos csak mi tudunk szállni, s nem is látjuk sokszor, de mindenesetre ez új volt. A másik új dolog még az elején a kerekek használata, amit egyszerűen megforgatva valamit működésbe hozhatunk. Ám nem ritka az sem, hogy barátainkat kell munkára fognunk, és itt jönnek be az új parancsok. Az idétlen fütyörészést kivették, helyette értelmes szavakat raktak a helyére. Azzal hogy behozták a Paramite-ot, olyan feladatok is megjelentek, hogy velük kell kapcsolókat meghúzni, meg szakadékokat átugrálni, s a ránk veszélyes kukacokat is megölhetjük velük. Még a kukacoknál lesz egy rakás olyan rész, ahol lelakatolt szellemeket kell kiszabadítanunk ahhoz, hogy azok kinyissák a zárt ajtókat. Ezeket kinyitni egy új mozdulattal, a lecsapással lehet (L2+X). Ám a legfőbb újítások mellett a program gerincét mégis azok a régi, jól bevált elemek adják, amelyek ismerete nélkülözhetetlen. Ilyen például a zsákokból felvehető kövek használata, amit eldobhatunk 4 különféle irányba, és a távoli bombák hatástalanítását szolgálják. De ismét megjelennek a mozgásérzékelő sugarak, amiket úgy cselezhetünk ki, hogy ha minket tapogat, akkor nyugton maradunk. Szintén nem árt tudni azokat a helyeket, ahol fel, illetve le tudunk mászni egy peremre, ilyenkor apró darabok szakadnak le a széléről.







EGY ŐRÜLT JÁTÉKOS NAPLÓJA

El sem tudjátok képzelni milyen öröm volt az nekem, amikor megláttam, hogy a GT máris küldött nekünk egy Exoddus-t, ám azt sem tudhatjátok, hogy mekkora őrjöngéseket nyomtam le, amikor se szó, se beszéd lefagyott a játék, úgy százszor. Ez főleg akkor volt kellemetlen, amikor már vagy egy órája nem mentettem. Ekkor az ember úgy elgondolkodik, mi értelme van az életének... Persze megpróbáltam mindent, mert lehet, hogy éppen a gépben van a hiba. Oké, velem lehet beszélni, szereztem egy másikat, de azon is lefagyott. Akkor hiba lehetett a nem éppen legjobb minőségű memokártya. Jó, rendben, vettem egy eredeti Sonyt. Sajnos ez sem segített sokat, mert ha nem egy bizonyos helyen fagyott le, akkor a következő képen. Kár, hogy türelmet nem lehet kapni, mert az nekem valahogy elfogyott. Most is éppen 1 hete ott görcsölök a Paramite pályán és szívok, mint az a bizonyos torkos borz. Na de ha majd megjön a teljes, akkor lenyomok róla egy full-végigjátszást! (Haha!, sikerült átvergődnöm a 2-es Disc-re, de most meg a Slig Barrack-nál fagy le...)



MIT REJT A JÖVŐ???

Az Oddworld Inhabitants öt részesre tervezett quantológiájának első darabja volt az Oddworld: Abe's Oddysee, második része pedig az Oddwolrd: Munch Oddysee lesz. No, de akkor ez most itt mi? – kérdezhetitek joggal. Mivel a készítők úgy gondolkodnak, hogy a Playstation-ből mindent kihoztak, amit csak lehet, így arra az elhatározásra jutottak, hogy nem lesz több Abe játék PSX-re, ám ezzel a "küldetéslemezzel" még kijöttek, mert ha minden igaz, minden Oddysee rész után lesz egy ilyen is. Amúgy tettek egy olyan bejelentést, hogy legközelebbi produktumuk valószínűleg csak a Dreamcastra fog elkészülni. Ám a kiadó cég (a GT) máris nagyban tiltakozott, hogy nem kéne ennyi vásárlótól elesni, de hogy mi lesz a hercehurca vége, az majd csak valamikor 1999 végén derül ki, ekkorra tervezik az új részt Munch-csal.

ÉRTÉKELÉS

Nehéz helyzetben vagyok az értékelésnél, mert én balga képes voltam 93%-ot adni egy Heart of Darkness-re, és most itt állok és fő a fejem, hogy mennyit kapjon Abe. Ha azt vesszük teljesen ugyanaz, mint az első rész, csak néhány új szörnnyel és tereptárggyal bővült a cselekmény, de ha egy új konzolos szemszögéből nézzük a dolgokat, akkor igen is minőségi, szórakoztató játékot kaphatunk a pénzünkért. Szerintem, a stílus kedvelői, ha már rendelkeznek az első résszel, akkor is sok örömöt lelhetnek ebben az új részben: úgy vettem észre, hogy egy kicsit letisztult a kezelés, még gyönyörűbbek lettek a háttérrajzok, intelligensebbek az ellenfelek, intelligensebbek a feladatok és ugyanolyan szépek az átvezető animációk. Jelen pillanatban EZ az a játék, ami a platformok dobogójának legfelső fokán áll.

Bagó Péter

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ IZGALMASAN VESZÉLYES ÉS VESZÉLYESEN SZÉP A 2D-S JÁTÉKOK KÖZÖTT
× ABE-ET A HIBÁIVAL EGYÜTT KELL SZERETNI

94%









Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy C64-es játék. Úgy hívták: Archon. Ebben a játékban egy táblán kellett lépkedni (sakkszerűen), és időnként az ellenfelekkel összecsapni, ám elszállt az idő, és a jó öreg C64-es géppel együtt a program is kiment a divatból. A készítők azonban nem tudták elfogadni ezt a tényt, és új technikával, 10 évvel később megalkották a modern verziót The Unholy War címmel. Jól tették!
Ennyit a meséről. Nem szeretnék túl sokat nosztalgiázni, mert nem marad hely a játékra, az pedig nagy hiba lenne. Ezekre az oldalakra megpróbálok egy összefogott leírást "besűríteni", ám ez sem lesz könnyű, mivel annyi minden van a játékban, hogy egy külön füzetet is ki lehetne adni, ha minden részre ki akarnék térni. De elég a csevegésből, kezdjük az elején...

A TÖRTÉNET

Ez a nap is teljesen átlagosnak indult a Xsarra bolygón. Könnyű szél fújt, kellemesebbé téven a borzasztó meleget. Az ősi háború befejezése óta béke honolt ezen a planétán. Az Arcanok csendesen éltek itt egymás mellett, ám a bolygó túl hasznos volt ahhoz, hogy más fajok figyelmen kívül hagyják. A vad és pusztító gép-ember keverékekből álló faj, a Tekno szemet vetett erre a földre. A kihalóban lévő torz klán kétségbeesetten, de kegyetlenül támadott rá erre a nyugodt területre, elpusztítva mindent és mindenkit, aki eddig az útjukat állta. Az Arcanok tudták: legjobb harcosaikat kell mozgósítaniuk. Érezték, hogy életük legnagyobb küzdelmének hajnala virradt fel, meg kell küzdeniük a földjeikért, az életükért, mert ezen a bolygón csak egy faj maradhat...

A JÁTÉK MENETE

Két fő verzió közül választatunk. Az első a Mayhem Mode, ami pusztán a küzdelmet jelenti, minden különösebb stratégia nélkül. Itt az egy-egy elleni harcot gyakorolhatjuk. Tizennégy harcos közül választhatjuk ki a legmegfelelőbbet. A játék alapvetően különbözik a "szokásos" verekedős játékoktól, mivel itt sokkal nagyobb területen mozoghatunk küzdelem közben, a harcmezők pedig bőven befolyásolhatják a csata végkimenetelét. Minden harcosnak megvan a "hazai" pályája, ahol sokkal hatékonyabban tud ártani ellenfelének. Harc közben a kép felső sarkában láthatjuk életerőnket (piros vonal) és energiánkat (sárga vonal). Ebből az utóbbi fontos, mivel ettől függ, hogy melyik támadást tudjuk használni. Ha nincs elég energiánk, nem tudunk hatásos csapásokat mérni az ellenfélre, ilyenkor érdemes kicsit várni, amíg feltöltődünk. A küzdelem közben ötféle segítséget szedhetünk össze. Életerő növelőt, sebességnövelőt, ugrás-növelőt, aminek a segítségével magasabbra ugorhatunk, vagy a repülő harcosok gyorsabban emelkednek a levegőbe, energiapótlót, amely hatása alatt nem fogy az energiánk (rövid ideig támadás közben), és végül sérthetetlenséget.
Tizenhat pályán küzdhetünk egymással, a vulkánkrátertől kezdve, a templomon keresztül egészen a veszélyes-hulladéktároló telepig.
A másik verzió a Strategy Mode. Ebben stratégiai küzdelmet is kell vívnunk az ellenféllel. Hadjáratokat kell vezetnünk, területekért kell megküzdenünk. Csapatokat kell csoportosítani, hogy a lehető legbiztonságosabban küzdhessünk meg támadóinkkal. Itt 12 területért kell harcot vívnunk ahhoz, hogy megnyerjük a háborút. Természetesen a legelső lesz a "leglaposabb" ám előrehaladva az elfoglalandó területeknek változik a mérete, nehézsége, formája is.
Egy körben három lépést tehetünk. Hogy ezeket mire használjuk, azt mi döntjük el. A mozgás mellett varázsolhatunk, vagy egyszerűen továbbadhatjuk a lépés jogát, ha nincs ötletünk. Egy dolog fontos: egy harcosra csak egy pontot "költhetünk", nem lehet háromszor lépni ugyanazzal a karakterrel. Amikor az ellenféllel egymás mellé kerülünk, akkor kezdődik a Mayhem Mode-ban megismert csata. Egy ponton csak egy harcosunk állhat, így nem lehet "túlerővel" támadni sem minket, sem az ellenfelet.
E játék fizetőeszköze az AUR. Ezt folyamatosan szerezhetjük a területeken, amiken küzdünk. Csak rá kell állnunk a megfelelő mezőre, és máris a miénk. Természetesen ezekért a területekért a legnagyobb a küzdelem. Új harcosok vétele és a varázslat is AUR-ba kerül. Ez talán a legfontosabb az egész játékban. Érdemes már az elején gyűjtögetni, mert ha elfogy, bizony végünk van.

A HARCOSOK

A játékban 14 harcossal küzdhetünk, fajonként 7-el. Öt szempont alapján értékeltem őket: erejük, varázserejük, erősségük, gyenge pontjuk és hasznos taktikáik harc közben. Ezek mellett minden harcosnak ára van és otthona, de ezek nem lényegesek a küzdelmek szempontjából (szerintem).
Először a "házigazdák" következnek:



AZ ARCAN FAJ

Magus: ősi bennszülött lakói a bolygónak, ősi varázslatok tudományával. Erő: 100. Varázslat: csillageső. Erősség: remekül küzdenek közelről és távolról egyaránt. Támadó madaruk messziről is nagyot sebez. Gyenge pont: lassú a mozgásuk. Hasznos taktika: legyengíteni az ellenfeleket a madarakkal, majd a kardal levágni.
Prana Devil: Éles karmú, éles fogú, ám kevésbé éles eszű mutáns keveréke cápának és gyíknak. Erő: 60. Varázslat: szaporodás. Erősség: mozgékony, gyorsan újratöltődik energiával. Gyenge pont: kevés az ereje, távolról nem tud küzdeni. Hasznos taktika: vegyétek fel a sebességnövelőket, és körbe-körbe szaladva lőjétek az ellenfeleket.
Brontu: Növényevő békés állat, nagy helyzeti energiával megáldva, különösen érzékeny a hangos dolgokra. Erő: 100. Varázslat: villám üvöltés. Erősség: nagy az ereje, így nehéz elpusztítani. Gyenge pont: lassú és nem tud magasra ugrani. Hasznos taktika: egyszerűen szaladjatok neki az ellenfeleknek.
Dark Angel: Hegyekben élő humanoid, nem bírja a napfényt, se a gyors dolgokat. Erő: 75. Varázslat: transzportálás. Erősség: távolról jól használható a sugár a szeméből, gyógyító ereje van. Gyenge pont: lassú, nehéz mozgatni. Hasznos taktika: a levegőből repkedve remekül le lehet szedni az ellenfeleket.
Mogalin: Az Arcan klán harci szokásaira gondosan ügyelő lányka a hegyekből. Erő: 50. Varázslat: gyógyítás. Erősség: helyet tud cserélni az ellenféllel, közelről jól "használja" a nyelvét (hmm....). Gyenge pont: messziről nem támadóképes. Hasznos taktika: veszélyes csataтereken menjetek a csapdák közelébe, majd cseréljetek helyet az ellenféllel, így ő sétál bele.
Fire Witch: Az ősi vulkánokban született, füst és tűz keveréke. Erősség: 50. Varázslat: tűzlepel. Erősség: hatásos tűzfalakat tud építeni, zuhanó bombaként működik. Gyenge pont: nehéz vele célozni, közelharcban gyenge. Hasznos taktika: a levegőből érdemes "tüzelni", ha alattunk van az ellenfél, akkor zuhanórepülés!
Ecton: Kemény legény! Rabszolgáinak a lelkéből táplálkozva élte túl a háborút. Erő: 50. Varázslat: lélek "kiszippantás". Erősség: energia elszívó kiáltása elég jól működik, közelről jó ostorozni. Gyenge pont: messziről unalmas a küzdelem vele, mert nem sebez sokat. Hasznos taktika: rakjátok le a csapdákat, és ha belesétált a "szegény" ellenfél, szívjátok ki az erejét, majd korbácsoljátok meg!

A TEKNO FAJ

Tesla Lord: Ezek mind őrültek! Agyukat a legvadabb ösztönök vezérlik, vigyázat! Erő: 60. Varázslat: teleport. Erősség: messziről villámot dob az ellenfélre, teleportálgat ide-oda, tornyokat épít. Gyenge pont: közelharcban



















gyenge és lassú. Hasznos taktika: építsetek tornyokat, majd onnan lőjétek az ellenfeleket! Tuti tipp!

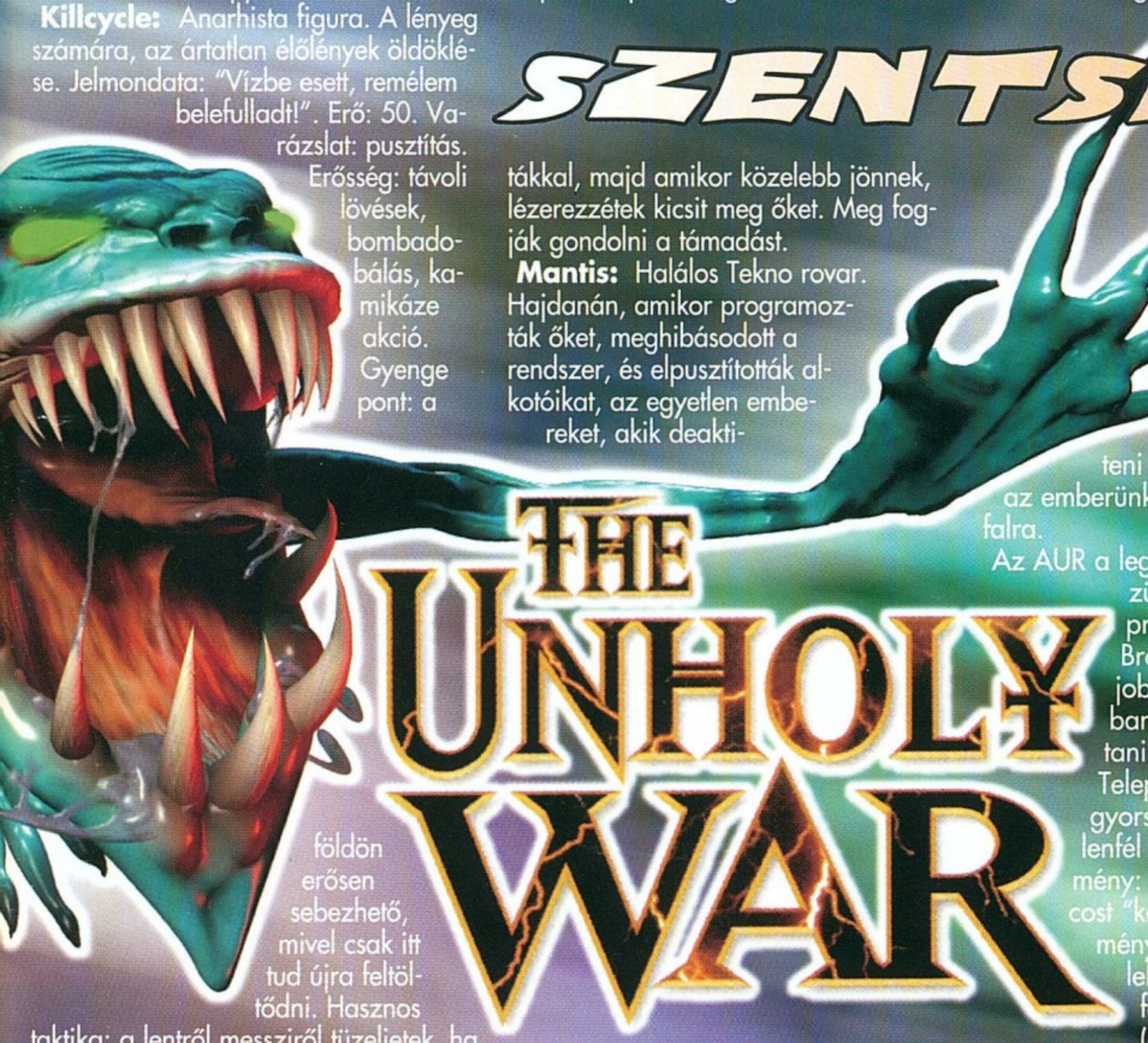
Killcycle: Anarhista figura. A lényeg számára, az ártatlan élőlények öldöklése. Jelmondata: "Vízbe esett, remélem belefulladt!". Erő: 50. Varázslat: pusztítás. Erősség: távoli lövések, bombadobálás, kamikáze akció. Gyenge pont: a földön erősen sebezhető, mivel csak itt tud újra feltöltődni. Hasznos taktika: a lentről messziről tüzeljetek, ha minden kötél szakad: kamikáze!

Razorfane: Röviden: egy húsdarálóba agyat ültettek (ledarálva)! Erő: 80. Varázslat: pengefal. Erősség: forgó darálókat tud lerakni a csatatereken, messziről dobálható pengéi vannak. Gyenge pont: nehéz célozni vele. Hasznos taktika: a teleportokra rakjátok le a forgó darálókat, poén!

Quicksilver: "T-1000-es modell...", csak nőben. Folyékony acél. Erő: 60. Varázslat: őrület. Erősség: tükörpajzsa van, nagyon gyors, ha sebességnövelőt talál, közelről a csapása rengeteg erőt elvesz. Gyenge pont: ezt a csapást nehéz viszont bevinni. Hasznos taktika: a pajzs remekül visszatükrözi a ránk lőtt lézersugarakat.

Jaeger: Nagydarab, lánctalpas robot. Fertőtlenítésre szolgált a maga idejében. Ma már csak pusztít. Erő: 100. Varázslat: robbantás. Erősség: csapkodni tud a hatalmas karjaival, célkövető rakétákat lő, gyenge pont: nehezen irányítható. Hasznos taktika: az elején szórjátok meg az ellenfelet rakétákkal, majd amikor közelebb jönnek, lézerezzétek kicsit meg őket. Meg fogják gondolni a támadást.

SZENTSÉGTÖRÉS!



Mantis: Halálos Tekno rovar. Hajdanán, amikor programozták őket, meghibásodott a rendszer, és elpusztították alkotóikat, az egyetlen embereket, akik deaktiválni tudták volna őket. Azóta szabadon öldökölnek Erő: 75. Varázslat: 150 %-os energiaadás bármely társnak. Erősség: ideiglenesen lefoghatják az ellenfelet. Gyenge pont: lassúak, távolról gyengék. Hasznos taktika: Próbáljátok elkapni az ellenfelet, majd "nyelvezzétek" halálra!

Wasp: Kedves angyalka volt, de átverték, sőt megkínozták. Azóta felfegyverkezve járja a Tekno földeket. Erő: 70. Varázslat: gyógyítás. Erősség: Repülni tud, felülről "fagyos" hangulatot teremthet, gyenge pont: kevés az ereje. Hasznos taktika: körbe-körbe repkedve lőjétek az ellenfelet, ha túl közel érne, fagyasszátok le!

TIPPEK A JÁTÉKHOZ

Mindenek előtt gyakoroljátok a küzdelmet, Mayhem Mode-ban. Érdemes, mivel egyes harcosok kifejezetten pocsékul küzdenek bizonyos területeken. Ezeket fontos megjegyezni, mert egy kulcsfontosságú területen nem a legszerencsésebb dolog elveszíteni egy csatát, csak mert az emberünk nem tud felugrani egy falra.

Az AUR a legfontosabb minden közül. Az első lépéseknél próbáljátok kiirtani a Brontu-kat, mivel ők a legjobbak az AUR bányászatban. Érdemes védőket állítani a lelőhelyek köré is.

Teleportáljatok a lehető leggyorsabban Tesla-val az ellenfél bázisához. Pozitív eredmény: nem tudnak több harcost "készíteni", negatív eredmény: a "maradék" ellenfelek mind a bázisotokat fogják támadni. Ezt (csak!) akkor csináljátok, ha már megfelelő gyakorlatotok van a küzdelemben. Nem ér semmit, ha elveszítitek a saját bázisotokat!!!

Az egyik legolcsóbb és leghalálosabb harcosok a Wasp-ok. Prana Devil ellen: engedjétek közel, majd hátrálva lőjetek. Ecton ellen: körözzetek és tüzeljetek (90 %-ban bejön). Dark Angel ellen: ne engedjétek erőt felvenni, csak lőjetek és akadályozzátok meg a leszállást. Türelem! A Wasp-ok lassan ölnek, de nagyon hatásosak.

Ugráljatok sokat küzdelem közben! A gép így nehezebben talál el. Az ugrásra az L1, L2 gombokat használjátok inkább, mint az X-et. Egyszerűen könnyebb.

Ha az erőlétetek nincs legalább a negyedén, próbáljátok elkerülni a küzdelmet, amíg nem szereztek egy keveset. Nagyon ritkán van hibátlan győzelem.

Ha valamelyik harcosotok már majdnem halott, váltsátok vissza őket AUR-ra. A gép az áruk felét adja értük. Ezt néha érdemes megtenni, mivel a gép úgyis megöli őket, így viszont legalább pénz lesz belőlük.

Killcycle kamikáze támadása egy remek "utolsó lehetőség"! Érdemes használni.

REJTETT KARAKTEREK, PÁLYÁK

A játékban két rejtett karakter és két rejtett terület van. Nyerjétek meg a háborút nehéz fokozaton a Tekno-va, ekkor Mayhem Mode-ban választható lesz egy új harcos, Beta Razorfane. Ugyanígy nyomjátok végig a másik csapattal is, és megjelenik Super-Prana Devil.

Ha könnyű és normál fokozaton megcsináljátok az összes területet, mindkét fajjal, kaptok egy-egy újat, az Arcan-ok a The Maze-t, a Tekno-k a Menhir Circle-t.

ÉRTÉKELÉS

Mindent összevetve a játék nagyon jó. A szép grafikához remek hangulat társul, így nehéz megunni. A fegyverek használata könnyű (nem kell bonyolult félköröket és gombkombinációkat használni) így játszhatóbb mindenki számára. Remek a kameramozgás a küzdelmek közben, hangulatos a zene és még sorolhatnám. Mindenki örömét lelheti benne, főleg azok, akik már az Archonos időkben is szerették az ilyen típusú játékokat.

Adam

THE UNHOLY WAR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ AZ ARCHON REMEK FOLYTATÁSA
× ELTART EGY IDEIG MEGTANULNI IRÁNYÍTANI

94%









Tyűű, kitört a Harmadik Világháború! A legutóbbi két Csevegő beindította a lavinát, és megint annyi levél érkezett, hogy sehogy sem tudtam bepréselni őket. Sőt, a legtöbbjükből csak pár mondatot szedtem ki, de remélem a toldalék szöveg nem hiányzik senkinek. Hehehe, szanaszét röhögtem magam, amikor olvastam az irományokat. Gyerekek, nem szabad megengedni, hogy az indulat ennyire elragadjon benneteket! Ejnye no! Hallgassuk meg mindenki véleményét – az már más kérdés, hogy el is fogadjuk-e? Ja, Bagó "Dzsingisz Kán" Péter is belekontárkodott...

HÁBORÚ A KRITIKUSOK ELLEN

Ott kezdeném, hogy remélem ez a Horváth Péter nevezetű agybeteg kretén továbbra is vásárolja a konzolt (+576 Ft). Ha így van és beteszel a csevegőbe engedd meg, hogy sokunk nevében üzenjek neki! Figyelsz ******? Te soproni konzultátus szégyene! Két dolog van, amit sajnálok: ***(Ezt a részt cenzúráztam, mert túl kemény volt.)***

És most, hogy jobban megértsd miért volt a Martin és a Bagó Peti ilyen rideg a válaszadásban, mondok egy példát: Az ember úgy születik, hogy van két lába. És tegyük fel, hogy kényelmetlenül utazunk egy buszon. Eddig bírod fogni? Ez esetben nem szidom a BKV-t, vagy a volánt, mert ha ez nekem nem felel meg, akkor mehetek gyalog, ahogy az gyárilag meg lett tervezve. Egy-két kilométer után rájövök, hogy milyen jó is az a kényelmetlen, tömött busz. A Martin biztosan mindent megtesz a Konzolért amit az adott keret pénzügyileg enged. Mi így is szeretjük az esetleges hibáival együtt. **(FIGYELEMREMÉLTÓ MEGFIGYELÉS!!! BP)**. Ez a rovat inkább olyan dolgokról kéne hogy szóljon mint pl.: a "tükörszőke" cica levele. Ne a **********, hanem a másik segítése és ötletadás legyen a cél. Anda József, Budaörs. **(SZERINTEM IS AZ LENNE A CÉL. BP)**

Drága Józsi, hát ne szívd annyira mellre a dolgokat. A lényegre rátapintottál, szó szerint – a Konzol olyan, amit a jelenlegi pénzügy keretből ki lehet hozni. A kölök meg biztos azért írta azt a dolgot, mert levélben a legkényelmesebb beszólogatni.

Először mikor ilyen kijelentést tettél, hogy a konzolos szféra nem tud IQ-s leveleket írni, csak hesszeltem. Aztán megpillantottam azt a borzalmat, azt az iszonyú rettenetet, amitől azóta is rohamaim vannak és amitől ferdülnek a soraim (a szeptemberi csevegő). Hirtelen megvilágosodott előttem minden, minden! Merthogy az IQ ott volt elásva az tény! Én itt nem a Gamer gyerekre gondolok (tuti IQ-s srác). Az olyan vaddisznókról beszélek (írok), akik a fél szerkesztőség anyját elszidják, meg leszólják, utána meg fölényesen megjegyzik, hogy egyszer szívesen játszanának a Martinnal. Hát játssz a ********* haver, mert a Martint nem valószínű hogy kivered, az előbbit könnyebben. Az Isten szerelmére, miért van az, hogy olyan emberek írnak kritikát a Bagó Petiről, akiknek egy éve (még a háború idején) az volt a problémájuk, hogy szárazak, színtelenek a leírások. Egyébként képzeljünk el egy leírást saját vélemény nélkül: A játék egy X mp-es introval jelentkezik be. X karakter, autó, fegyver stb. választható, ketten lehet játszani, linkelni nem lehet stb. Tetszik? Nekem nagyon. Ember! Ezek rajta vannak a dobozon. Fogd fel végre, hogy egy játékról annyi vélemény van ahány játékos! **(NAGYON JÓ ÉSZREVÉTEL!!! BP)**. Apafej, ha a Péterke olyan dolgokat tudna írni, ami egyhangúlag tetszene mindenkinek, nem játéktesztelő lenne, hanem politikus. Asszem még valamit hozzáfűzök még valamit a szeptemberi csevegőhöz. Én nem szeretem a Backstreet Boyst (sőt!), de nem megyek el egy koncertre csak azért, hogy kifütyüljem, megdobjam, leköpjem, stb. Éppen ezért nem tudom miért jó azért megvenni egy újságot, hogy szapuljuk. Berkes Gábor, Győr. **(NOCSAK, EGY ÚJ KŐRÖSI BÁLINT VAN SZÜLETŐBEN??? BP).**

Emlékszem, amikor a Kbyte-nak sok évvel ezelőtt kijött egy konkurenciája, a készítői fölényesen nevettek, hogy mennyivel jobbak, mint mi. Most már arra sem emlékszik senki, hogy valaha volt egy olyan lap. Kbyte meg most is van, és az egyik legjobb. A Konzol lényegében ugyan az, csak konzolokkal. És azt hiszem, hogy a tesztelőink kicserélődtek ugyan, de a stílusra még mindig vevő a nagyközönség. Nálunk mindig is divat volt "kisregényeket" írni a saját véleményekről, és ez így is marad. Örülök, hogy nem köpködöd a BB-t. ők is olyan srácok, mint te vagy én. De őket ráadásul keményen kihasználják...

Azzal kezdeném, hogy sok szerencsétlen miért ragad tollat, mikor egyszerűbb lenne, ha nem venné a lapot pocskondiázás helyett. Szerintem az újság király, még nálam is királyabb, pedig ez nem semmi. Lehet még rajta javítani (akkor már császár lenne), de ezt ti is tudjátok. Orbán László, Győr.

Király haverom, én annyira szeretnék oldalszám növekedést, mint ti mindannyian összevéve! Minden hónapban a szívem szakad meg, amikor valamit ki kell hagyni vagy rövidebbre venni. És kb. 5 új rovatot is elindítanék. De nem én vagyok a tulajdonos. De küzdök, mint hangya a ****.***

Az újság természetesen szuper, tartalmilag lazán kenterbe veri a külföldieket. Főként a cseviben megjelent levelekre szeretnék reagálni. Legelőször azt a belőtt barmot (K.G.) kérném meg, hogy ha már vásárolja, az egész újságot elejétől a végéig és az összes tesztelőt a porig szidja, akkor könyörgöm a következő hónaptól ne vegye meg! Hiszen felesleges, ha úgyis csak felidegesíti. A pénzből inkább menjen el moziba és nézze meg a Csigabiga és Batka manót. Nekem a tesztelőkkel komolyabb bajom nincs, bármelyik cikket szívesen elolvasom. Peti barátomnak Sopronba pedig üzenem, hogy ha nem tetszik a lap minősége, nyugodtan vegyen egy Batman képregényt, egy Nők Lapját, egy Burdát és az 576-tal együtt hasonlítsa össze őket a papír anyagát vizsgálgatva. Szegi Zsolt, Budapest

Egy dolog biztos – semmi és senki kedvéért nem rontanék látványosan a színvonalon (papír) csak azért, hogy több oldal legyen. Egy olyan nyomdát, aki * papírra is tökéletesen tud nyomni, NEM TUDUNK MEGFIZETNI.***

Tudod, ahogy megvettem a legújabb 576 Konzolt nagyon bekábultam az örömtől. Izgatottan kezdtem bele a csevegő olvasásába is. Bár ne tettem volna! Az a sok agyilag aberrált ökör úgy felmérgesített a hülye levelükkel, hogy kishíján ********* az idegtől. Hogy lehetnek ekkora állatok, akik ezt a galaktikusan felülmúlhatatlan gyönyörűséget ócsárolni merik? Plusz még ehhez jött kollégáid úgymond **********. Ez már végleg felnyomta pumpát. Még hogy szárazak a jellemzések? Ezen a kijelentésen majdnem sírva fakadtam. Ennél tartalomdúsabb és poénosabb elemzést még a 100 akárhány oldalas NEXT-ben sem olvastam. Tommy Tee, Tiszafüred

Ördögöd van. Én is el szoktam olvasni a külföldieket, de annyira rosszak a leírások (?), hogy még ki se tudnám másolni őket, HA AKARNÁM. Például egy egy-az-egyben lefordított ** magazin totál bukás lenne nálunk, még a maga 100+ oldalával is!***

Csodálom, hogy beraktál egy-két gonoszkodó levelet. Én legalább 1 doboz nyugtatót vettem volna be, majd egy sort lövöldöztem volna levezetésképpen. Az "anyagos" embernek meg annyit, szerintem igazatok van! A ONE egy jó játék, de az irányítás iszonyú nehézkes, ráadásul ha grízes a csata az ember azt sem tudja, ki-kivel van!

A kedves Residentes G-vírus terroristáknak meg annyit, a keresett kulcs a második emeleten van a szekrényben, abban a kis szobában, ahol az öngyújtóval meg kell gyújtani a gyertyákat (a kígyó előtt). Sebella Zoltán, Budapest

Néha jó lenne valami erős nyugtató. Amit a lovaknak adnak!

Nem tudom miért b*szogatják annyian Bagó Petit és Veres Mikit. Szerintem jó cikkeket írnak, persze nincs idejük annyi, mint annak aki megveszi a játékot, 2 hónapig egyfolytában nyomja, majd kijelenti, hogy ez tökszörnyű.

Másik: Bajuk volt az újsággal. Az 576 Konzol színvonalában jobb mint bármely külföldi újság, hisz azok hiába CD-sek, meg 160 oldalasak, ha azok fele reklám, illetve felesleges dolgokról írnak. Acsády Soma, Budapest.

Ahogy lököd!

ELLENVÉLEMÉNY DR. IGÉNYTELENTŐL

Eddig komolyabb embernek hittelek, mint akinek azzal kéne foglakoznia, hogy mások milyen újságot csinálnak a pénzükből. Szerintem az OUKPS Magazine-nál is vannak olyan emberek, akik tisztában vannak azzal, hogy azon a piacon mi az igény. Ott, ahol a 7 dollár – ami ennek a lapnak az ára – kb. olyan kemény anyagi megterhelés, mint amikor én leszaladok egy Nemzeti Sporttért (na jó, kettőért). Nem hinném, hogy a csúcsminőségen lenne a hangsúly. Ha csak a bérekben levő minimum 10-szeres eltérést veszem alapul, kíváncsi lennék ki az, aki panaszkodna egy 160 oldalas CD-s újságra a picit szerényebb külső miatt, ha a Magyar fizetéshez képest 150 Ft-ért hozzájutna.

Kíváncsi lennék, hogy milyen TV-n nézed otthon a műsort. Ugye Junosztyon, vagy Kékesen? Mert nem hinném, hogy a csúcsminőségen lenne a hangsúly. Hiszen a film fekete-fehérben, szellemképesen, rizsásan is jó. Kíváncsi lennék, hogy szoktál-e jó éttermekben jó kajákat enni? Mert nem hinném, hogy a csúcsminőségen lenne a hangsúly. Jó a zsíros kenyér is, úgyis a bendőbe megy, nem? Kíváncsi lennék, milyen kocsival jársz (vagy mi az álmod). Mert nem hinném, hogy a csúcsminőségen lenne a hangsúly. A 25 éves Skoda is jó, csak menjen. Kíváncsi lennék, milyen ruhát hordasz. Mert nem hinném, hogy a csúcsminőségen lenne a hangsúly. Gumicsizma, munkásgatya, pufajka kell, csak ne fázzon az ember. Aztán kíváncsi lennék, hogy a 150 Forint (CD-vel) hogy a vérbe jött ki neked? Tényleg csak az a lényeg, hogy valami minél hosszabb legyen? 150 oldalra mi a kutya fülét tennél? És hány emberrel csináltatnád meg havonta? Felvennéd az időközben megszűnt Kurír gárdáját (150+ ember)? Egy oldalt megtervezni szerinted mennyi idő? A cikket megírni mennyi idő? Összerakni (tördelés+képek) mennyi idő? Levilágítás+nyomás mennyi idő? A CD tartalmának megrendelése külföldről mennyi idő? Összeszerkesztése mennyi idő? Tesztelése mennyi idő? Lenyomatása mennyi idő?

Más. Pont te ne tudnád, hogy egy demo CD nem arra való, hogy napokig játszanak vele? Szerintem hirtelen és nagyon alaposan magadhoz nyúlnál, ha ezentúl a kiadók nem küldenének neked demokat és állóképek alapján kéne írni az előzeteseket. Monori László, Cegléd

Ha én mától nem kapnék egy előzetest sem, akkor is ugyanilyen lenne az újság, mert a Kbyte 10 éves, és csak az utóbbi néhány évben kapunk előzeteseket kintről. És azért valahogy eltyötyögtünk idáig. Az 576 Kbyte boltok DEGESZRE vannak tömve új játékokkal, és azokkal TALÁN meg tudnám tömni a lapot. Most is ezt teszem, csak 20% olyan játékról írok, ami a megjelenés pillanatában még nem kapható. Egyébiránt látszik, hogy halvány lila gőzöd sincs a tesztelésről. Tudod miért kellenek az előzetesek, okoska? Az újság átfutási ideje több, mint 2 hét. Ha azt akarom, hogy a cikk kb.(!) egy időben jöjjön ki a játékkal, akkor nem várhatom meg, amíg a végleges verzió ideér. De a pontos megjelenési dátumokról a cégeknek fogalma sincs, tehát a két dolog néha nem jön össze.

De elmondok csak neked még egy dolgot. Ebben a pillanatban itt áll előttem egy 46 darabos előzetes CD hegy. Ebben olyan játékok vannak, melyeket te még ne láttál, nem is hallottál róluk, de még álmodban sem gondolnád, hogy ezek léteznek. És megtehetném, hogy az újságban 10-15 oldalon írok róluk, de nem teszem, mert nem akarom felizgatni azokat a kedves és hűséges olvasókat, akik a Konzolból szerzik az információikat (nem írtam a Parasite Eve-ről, a Metal Gear Solid-ról, meg a többi istenről, mert még nincs itt az ideje). Aztán tőlem jobbra van egy polc, amin van 20-25 olyan japán és amerikai NTSC-s játék, ami soha nem fog megjelenni PAL verzióban. És ezekről sem írok, mert felesleges. Azokról a játékokról írok, amelyek kaphatók, vagy rövidesen kaphatóak lesznek. És ne keverd össze a szezont a fazonnal: a nyugati lapok CD-in azért vannak demok, hogy el tudd dönteni, érdemes-e vásárolni, vagy nem. Nem pedig azért, hogy uraságod értesüljön róla, hogy "Én vagyok a Sony, és éppen ezt a játékot fejlesztem"!

VÉGÜL PEDIG A BONUS-TRACK: KŐRÖSI BÁLINT...

Csak annyit mondok: KGB. Igen ütött az órátok! (...) Szokolai Zoltán kis letterjére reagálva: Nem tudom miért kell gányolni (nem gúnyolni, gányolni) azokat az újságírókat, akik havonta csinálják a kedvenc újságját (és az enyémet is). Ja, a külföldi "csúcs" magazinokról én is szólnék: Azok, az összes egy nagy határ – sípoló hang – még tavaly december körül olvastam az egyiket, benne volt a Mortal 4 előzetese. Olyan "érdekfeszítő" témákat hozott fel a szentem, hogy csak na! Melyik ember fegyverén, hogy állnak a pengék, meg mindenről írt csak a lényegről nem. Persze 6 vagy 8 oldalt. A király játékokról odanyomott 1, azaz egy oldalt, arra is azt írta, hogy ő milyen jókat játszott vele, meg hogy tök nehéz. Ennyit a külföldi lapokról! Inkább legyen egy lap rövidebb, de TARTALMASABB! Egyszer az a lap is megnyúlik (tudok is egy ilyen Magyarországi lapról...).Kőrösi "Gamer" Bálint, Székesfehérvár.

Rövid, de tartalmas. Ez a lényeg. Később talán hosszú, de tartalmas lesz. De nem lesz hosszú, de "tartalmatlan".

A MARADÉK

"Ha megbízol bennünk, és állod a postaköltséget, akkor küldd el a memóriakártyádat..." Igaz ez??? Akkor én is elküldeném a kártyámat. Balzó István, Szarvas.

Küldjed István, és írd meg, hogy mit kérsz rá. Nem te leszel az első, akinek segítünk.

Ötletem az lenne, hogy sokkal áttekinthetőbb lenne az újság, ha a N64-et és a PSX-et külön választanátok. Huszár Anbrus, Budapest.

Decembertől az N64-es tesztek egy csokorban lesznek. Ezt megígérem.

Miért írtátok, hogy a Tekken 3 végén Anna befejezése más? Én ezt nem így vettem észre! Banner Péter, Hódmezővásárhely.

Szerencsés ember vagy, ha van japán Tekken 3-ad is. Én úgy tudom, hogy más a befejezés.

Jó lenne egy olyan verseny, ahol kiderülne, ki Magyarországon legjobb játékosa! Magnum.

Nagyon szeretnék ilyen versenyt csinálni, több kategóriában is, de nagyon sok szponzor kéne hozzá.

Ennyi. Ezennel befejeztük a kritikusok gyilkolását, a jövő hónapban dobjuk a témát. Levél van gazdagon, de még küldhettek párat. De előre szólok, a demo CD és a másik sláger nem játszik!

Martin

PLAYSTATION KIEGÉSZÍTŐK



Memory card 1 Mb (11 színben) **2999,-**	Joytech Dual Shock Joypad (3 színben) **7999,-**	Real Arcade Gun (Pedállal, 2 színben) **14999,-**	Primal pad (Dual Shock) **9999,-**	Kick Back (Dual Shock) **7999,-**	Chameleon Pad (9 színben) **4999,-**



Full Throttle Wheel (Dual Shock) (Sebváltó + pedál + kézifék) **24999,-**	Dual Force Steering (Sebváltóval + pedállal) **HÍVJ!**	Formula Race Pro (Sebváltóval + pedállal) **HÍVJ!**	PSX Egér (Mouse Paddal) **4999,-**	PSX Link Kábel **2999,-**	PSX Joy Hosszabbító **1999,-**



Shock Hammer (Dual Shock) **HÍVJ!**	MK11 Wheel + pedál **19999,-**	Xplorer Kártya **9999,-**	Scorpion Gun **9999,-**	Sony Dual Shock **11999,-**	PSX 4-es Multi Tap Joy Elosztó **9999,-**

NINTENDO 64 KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY KIEGÉSZÍTŐK



Rumble Pak Plus (+256k memory) **3999,-**	256k Memory Card (7 Színben) **2999,-**	Jordan GP Wheel (Sebváltóval + pedállal) **19999,-**	Multi Boy (Lámpa + nagyító + Joy + hangszoró) **7999,-**	Game Boy Kamera **14999,-**	Game Boy Printer **19999,-**	GB Pocket Powermate (akumulátor + hálózati adapter **4999,-**

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

rjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat. Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz. Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot........................példányban
Megrendelő neve:..
Címe:..
..
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

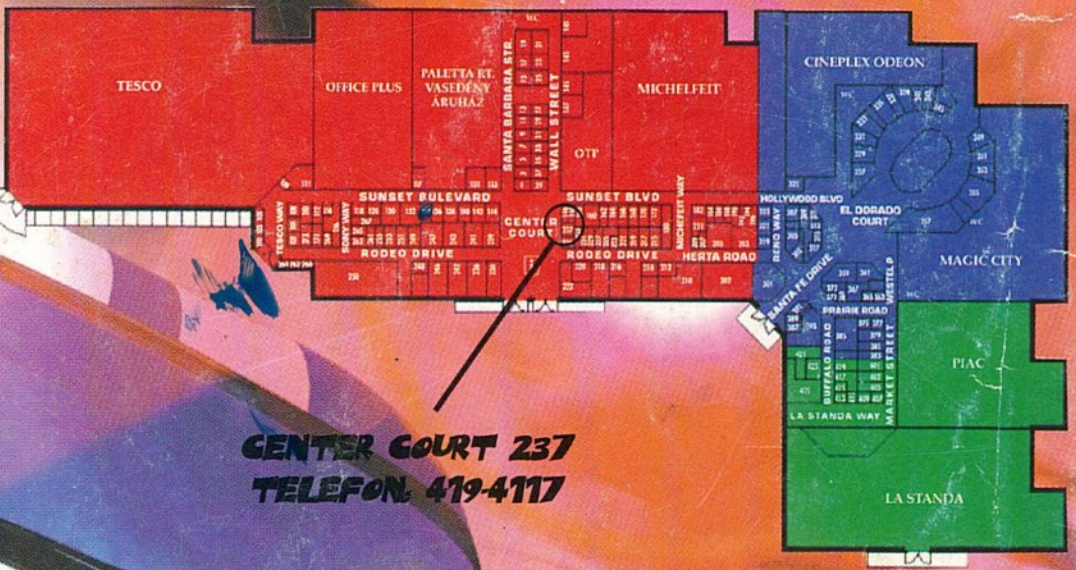
TELEFONSZÁMUNK : 35-90-576



576 KBYTE A PÓLUSBAN!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)





576 KBYTE A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett
Telefon: 345-80-76



